

PS2行货广州上海低调发售!! PS3硬件规格初公开!!

2004
4

GAME SOFTWARE

电子游戏软件



最终幻想XII男女主角
两种款式文件夹随机获取

最终幻想2004冲击报道

最终幻想XII

最终幻想VII 少年归来

最终幻想X-2 国际版

合金装备 索利德·双蛇

家园/死或生在线

西林·怪兽/恋人X学习

通流爆机攻略

钢之炼金术士

版上宝物研究

御伽·百鬼讨伐绘卷

特工传奇/八佑卫门

梦幻骑士4

报道频频搭错车 不知是谁苦中乐

行货PS2检测报告书

电软苦苦追赶 索尼技高一筹



GBA烧录卡 100000 现金
新春送大礼活动!

《最终幻想XII》试玩版下载(需网络)

超级赛道研究 ◆神游IQ堂

神游马利欧赛车

◆科普园地

智能手机经典游戏报告

GBA烧录卡导购与评析

引爆XBOX巨型周边

GBASP野外生存全装备

◆游戏闲扯BAR

二十年的等待即将来临

浪漫樱花 永恒传奇



电击收购

小编一线火热报道
最新独家影像直击

行货PS2横空「出事」

电软小编鼎力测评

PS2最强难度最强挑战通关

世界斗士

马乱斗不只是马乱斗的专利
零·红蝶·姊妹脱逃第二卷开始

三位一体价
杂志+光盘+赠品

9.8元

The background of the entire cover is a vibrant red. Overlaid on this is a large, expressive black ink wash painting. The painting depicts two figures, likely the 'Twin Snakes' mentioned in the title, in a dynamic, almost dancing pose. The figures are rendered with bold, sweeping brushstrokes, giving them a sense of movement and intensity. The overall aesthetic is gritty and artistic, characteristic of the Metal Gear series.

KONAMI

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID[®]

THE TWIN SNAKES



NINTENDO
GAMECUBE.

GAME SOFTWARE
电子游戏软件

春季合刊

2004-5/6

(封面待定)

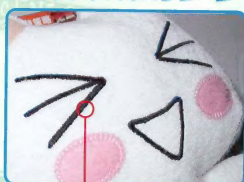
定价:19.6元

电软2004年春季合刊,2月18日全国发售!
同捆20CM高超可爱多罗毛绒玩具

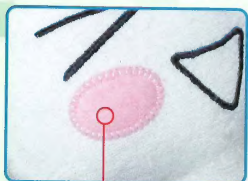
由多道工艺精工细制而成的多罗



特制面料



电脑刺绣



电脑补绣



机器挖补

下期电软不见不散



邮购地址: 北京安外邮局75信箱 发行部

邮编: 100011

联系电话: 010-64472177 邮资免取



行货 PlayStation2

电软苦苦追赶,索尼技高一筹,报道频频搭错车,不知是谁苦中乐

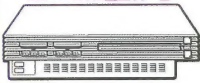
2004年1月1日,一直遮遮掩掩的行货PS2,悄然 在沪广两地初露峥嵘,就像前面由上海工作室传来的 现场购买记中描写的一样,中国行货PS2现在的局面, 远没有当初预想得那样气势恢弘,首发软件也从两款降 至一款,相关配件也未按照预定推出齐备,局面一 看怎么看来是那么似曾相识,又出乎预料。

无论怎么看,行货PS2的出现对中国玩家而言都 是一件值得高兴的事情。但是行货主机的具体使用 效果如何?配件通用性怎样?DVD播放功能又怎样, 这些疑问还是请我们的评测小组来回答吧。

行货主机标准配件包括

1988 RMB

SCPH-50009型主机一台



行货PS2购买亲历

电软上海特派组

随着新年钟声的敲响,就在谁都没有 料到的时候,PS2居然无声无息地发售了。

这次突然的发售自然粉碎了之前的许 多传言,但是却平添了人们更多的疑虑: 为什么索尼这次变得如此谨慎?PS2的高 价策略究竟有多少胜算?这些疑问加上 对行货PS2版的强烈好奇心以及编辑部的 压力,促使我下定决心,去现场看看个 究竟。

PS2正式推出的两个城市一个在广州, 一个则是上海。在1月2日那天我们已知 销售PS2的上海分店有三家,其中两家属于

索尼最赚钱的硬件,居然就随随便便地 放在了两个商场的连接处、扶手电梯的 下面。这里原来是卖廉价手机的地方, 不注意的话很容易就忽略了。而销售人 员也似乎都是临时召集不久,他们还有 正规的PS2服装,只是借用了索尼爱立 信的制服,让人感到PS2像是索尼的一个 附属品似的。

但是无论如何,银色的主机确实相当 漂亮,配着看上去够酷的银色LCD电视, 给人的第一感觉非常不错。果然,随着 我们在LCD前驻足试玩,越来越多的入开 始留步,其中

可这明明是正规行货啊?而且我们也是 正规媒体,干吗还得搞得像做贼似的? 恐怕去拍水货也没这么困扰吧?

·#¥%……

接下来,轮到采访组上场了。我们以 购买为借口,想方设法从他们嘴里搜集 到了一些情报。

首先是价格:主机1988,软件168, 这些都是已知的了。传说中的“游戏与 主机同买只要98元”被证实是谣言,无论 如何游戏都是168这个价。不过目前只有 100一个,至于捉摸,官方销售员的同一 口径是“尚未到货,过几天便有”,不 过据我们内线了解到的情况,这个游戏 似乎在审批时遇到了一点意想不到的麻 烦。至于究竟猴子的暴乱在什么地方 与中国国情相违背,我们不得而知,而且 可能在很长一段时间里都不会知道。

配件方面,目前有售的是手柄、记录 卡和主机架。其中手柄售价200元人民币, 记录卡175元,主机架110元,配件价格应 当说还算比较正常,尤其作为正规行货 而言,贵一点在情理之中。至于分量、 S端子线、遥控器之类的设备则要再过一 段时间才能上柜,其中遥控器的定价是 140元。

主机和大部分配件都是银色(记录卡 还是黑的),而且都压有索尼无锡制造 厂的标记,并打上了专利申请号,不知 道索尼是否将着手清理大陆这些兼容产 品生产商,也许会进行合作?也许就此放 弃?这个得让时间证明了。

销售员的介绍熟练但不实在,让人有 一种背书的感受。显然他们受过短期的 突击培训,尤其是对一些敏感问题的 回答一律是“不知道”、“不可以”,比 如对日版PS2游戏的兼容性、比如是否兼



最多的是MM, 缠着哥哥惊讶地 说:这个……就 是PS2吧?样子真好

看,我们也买一个吧?……

·#¥%……

这里同样严禁拍摄,但没有选择了, 我们的摄影师和摄像师只得硬着头皮上, 用各种拍摄设备(包括手机、DC和Mini DV),尽一切可能为PS2的首发留下了一 点珍贵的历史资料……

摄影师总算不那么圆满地完成了拍摄 工作,但摄像师就没那么幸运了,尽管 做好必要的隐蔽措施,可是还是很快被 警觉的销售员发现并严正警告,只得灰 溜溜地跑回来。

SCPH-50009

蜂星,一家是索尼自己的。

PS2发售行货怎么说都是一件大大方 方的事,可蜂星的朋友却一再告诉我们, 作为好朋友,买机器、试机器可以,送 游戏给我们也可以,但是问路和拍摄则 绝对不行,因为索尼对此有着严格规定, 其中原因也不便透露。我们理解到他们 的苦衷,因此最后决定奔赴位于上海顶 级消费区的梅龙镇伊势丹,直接从索尼 本部的销售点下手。

没想到到了伊势丹就让我们吃了一 惊。这个全世界目前最流行的娱乐平台、

开卷瞩目

Playsta

检测报告书

电软鉴定三人团



彩火 天师 风林

其实，行货PS2跟其它型号PS2一样，都是国内组装制造的，所以工艺水平跟其它型号没有差别。但值得注意的是，主机上除了PlayStation标志外所有文字，全部更换成了官方的正式中文名称。从这点上看，主机的亲切度大幅提升，但对于经常接触PS2的朋友来说，其美观度或许还要经过一定时间的调整才能适应。此外，行货主机表面较普通版PS2表面更为光滑，没有粗糙感。但不如anello度如何。



容正版PS游戏等等。我们用赞美的口吻夸奖了女销售员玩游戏的熟练程度，并故作好奇地问她是否早就玩过PS2的时候，她忽然似乎意识到了什么，警觉地回答说：索尼PS2是昨天才在中国发售的——绝对优秀的外交官式的回答。

当我们问到如果把机器带回北京这类没有正式销售PS2主机的城市该怎么解决保修的问题时，他们很客气地请我拨打索尼中国的800免费维修电话。

说句实在话，等走近了看用AV方式接在某国产品牌LCD上的PS2，实在有点惨不忍睹的感觉。上海三家店都是用王菲的“将爱”作为DVD播放展示，是不是希望天后的歌声能够吸引更多的购买者？但可惜DVD像是VCD，还有马赛克出现。而ICO的画

这台PS2看上去不错，但是外壳的材质与水货黑PS2不一样，大陆PS2的材质很光滑，机壳上面没有纹理。至于开机菜单还有游戏软件，天语认为汉化得不错，比看日文舒服，得是看惯了英文再看中文菜单，有时还真得反应一下才能明白过来。价格还应该再低些，无论主机还是软件，再就是软件发售速度希望提高，特别希望能汉化GGB这款游戏。



面本来就能够要命的了，在液晶显示器上更是可以用“一爆糊涂”四个字来形容。不过正如我前面说的，这些一点也没影响观众的情绪，没注意过的也就算了，凡是停下脚步的似乎都被这样的产品震惊了，好像全世界来也没出现过这么酷的东西一般。

付钱的时候销售小姐告诉我，这台机器虽然才放了两天，可是已经卖疯了。我问她怎么个疯法，她说差不多一天能卖10台。果然当我们在他们销售板上写下自己联系方式的时候，我发现前面已经有差不多6、7个姓名留下了，小姐还说凡是买的人没有一个觉得贵，看来中国市场真的购买力巨大，全世界最贵的价格在中国人眼里简直是小菜一碟。早知如此还真的应该就按索尼的原意卖2488，那样说不定更火也未可知。

以丝缎银为标准色，虽然外表看上去足够靓丽且可吸引更多消费者，但亲自拿到手里后却没有给人高档货的心理冲击。相反，在做工方面银色质地反倒令人略感简陋。本款主机与日版不同，外表比较光滑，同时如果经常拿的话，很容易留下手印在上面，需要经常清洁。经风林手上去的PS2目前也有三台了（皆是日版），比较而言，大陆版从颜色到做工，都略感不如日产品质。如果1886元只是卖的是丝缎银色的话，实在无法出手。



由于是首发期间购买，我们还得到了两件赠品：一个印有PS2 Logo的帆布包，一个是大又圆圈三角万能的万花筒。主编大人，看我们辛苦的份上，这包和万花筒就留给我们吧？PS2拿过来是无所谓……不行？？？不得交公？

· ￥ ￥ ￥ ·····

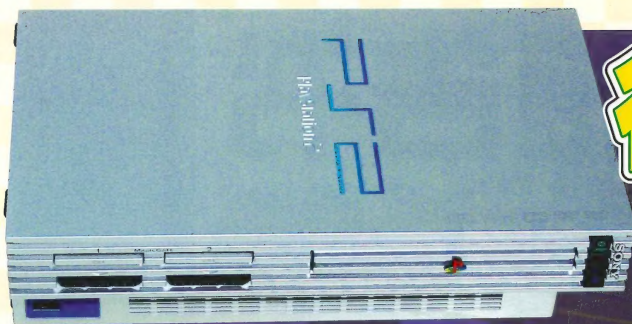
当我们背着帆布包离开的时候吸引了许多人的目光。一位哥哥忍不住身旁MM的要求，也让销售员拿机试玩了。当然，MM也没忘记问是否这台机器可以打盗版，听到这里销售员哥哥的眼睛都红了……最后他们还是付了钱。可他们是不是知道现在才只有1个游戏意味着什么？而且如果连捉猴都有问题的话，每个月推出三个中文行货游戏能保证么？别忘了即将推出的中文VF4里，Venessa也被迫换上

了一件“符合中国国情”的衣服。随着索尼踏出这一步，在今后，这样的事情只会越来越多，而不会减少。

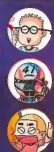
并不是在每个游戏前加上那个八言顺口溜，就能顺利在中国推出的。

对了，最后还得感谢小孔姐姐，没她的帮助我们无法完成使命。另外在让北京同事们评测之前，我再提前透露一下大陆版PS2的NTSC C输出模式到底是个什么东西：在那台国产的LCD上是这样显示大陆版PS2输出格式的：PAL 4.43。听说过么？我是没有听说过，我之前只知道PAL D/K和NTSC 3.35 / 4.43。PAL 4.43是什么？两者的混合物？我不熟悉这些东西，也搞不明白。具体的问题，还是让北京的评测组来回答吧！

电软上海分部
2004年1月2日



行货 评测



本次评测以行货PS2推出产品为评测对象，以三人评测团所评分数为评测结果。我们对H行货PS2主机、手柄、软件和DVD播放效果几项常用方面进行了测试，三人所给评价均是以前版标准PS2为依据，以日版PS2获得平均分5分为打分基础，与日版标准主机内容相比不足的项目，我们给出低于5分的分数，而相反，则给出高于5分的分数。最后取三人评价平均值，作为电软对行货主机软硬件的最终评价分数。

主机



丝段银主机外观缺乏原始深色主机的沉稳厚重，但多了几分前卫、时尚和灵巧。这种感觉，对于收入较高的白领人士自然更为符合。由于颜色较浅，所以更容易看出做工是否精致。在经过仔细辨别后，大家的评判如下：

价格对比



平均分

3.6

摇杆控制感



平均分

4.6

颜色均匀度



平均分

5

配色美观度



平均分

3.6



手柄

行货手柄跟主机一样，使用了“丝段银”的颜色，并把所有文字更换成了中文的官方名词。连线依旧使用黑色，与一般手柄没有区别。单独售价200元，虽然比较贵一些，但品质还是有保障的。不过手柄很可能会有颜色容易折旧的特点，特别提醒各位选择后要妥善保存。

价格对比



平均分

3.6

按键力度感



平均分

4.6

行货手柄与PS2其它普通手柄在工艺上并没有什么不同，除了外层颜色有区分外，其它部件我们认为都是“一质”的。不过，个别人对于手柄颜色表示了担忧。由于手柄是所有配件中磨损程度最大的一个，颜色擦退后手柄的美感自然要大打折扣，但银白色手柄能把色度又能维持多久？不过目前看来，行货手柄并不是容易掉色的，耐用程度尚属优秀。

另外，根据实际游戏体验，我们感觉行货手柄所有按键的弹力较大，按下后反弹感觉比较清晰明确，声音也比较略微干脆明亮一点。

开卷瞩目



DVD

就像当初索尼向中国介绍PS2时强调的一样，PS2是一款电脑娱乐终端系统，CD和DVD的播放功能具有很重要的地位。经过实际评测，我们确定行货PS2只能播放区码为6区，也就是中国地区的DVD，以及全区域码的DVD产品。而CD方面，PS2兼容目前市面上绝大多数的CD标准，包括使用了DTS格式的音乐CD。



软件

目前行货PS2专用软件只推出了一款，就是也同港版主机一样推出游戏《ICO》“古堡迷踪”。由于游戏推出时间较早，所以对玩家而言缺乏新鲜感。但游戏中古朴自然的画面风格，凄楚动人的故事，尤其简单方便的操作系统，对于一直深陷电脑单机、网络游戏的中国普通消费者而言，还是颇有新意的。

软件
游戏性

平均分

4.3

表现
品质

平均分

4.6

汉化
水平

平均分

5

此外，经过我们的测试，行货PS2的确仅支持中国行货软件，肯定无法通用日版与美版游戏。而特殊专用格式NTSC/C的游戏软件，也肯定无法在日版、美版或其它非中国版主机上使用。这样做的结果虽然令不少持有海外正版软件的玩家有些失望，但的确有效避免了软件回流等问题。



记忆卡

行货PS2记忆卡并没有推出单独外观，通用任何PS2记忆卡。目前单独售价175元。



通用性

平均分

5

价格比

平均分

3.6

行货魅力尚未闪现，循序渐进蓄势待发

行货PS2原本已发到其它城市的货源，现已全部收回，北京地区销售商更连成品影子都没见过。配件缺乏，软件只推出一款，就连原先确实制定好的电视广告宣传也全部了无踪影。这么一台在世界舞台上执掌风云的终极娱乐终端，在中国市面上的出现竟然如此小心翼翼，甚至与神游站在了同一起跑线上，不由得令人感到奇怪莫名。

至于为什么会出如今夕的状况，我们也没有得出盖棺定论的解释。但从我们实际掌握的情况来看，索尼在从日本发售中国PS2以来短短一个月的时间里，明显在各个方面的压力下显得力不从心，准备不足。

尽管软件方面已经得到新闻出版总署主管部门的通过。但与国内其它游戏行业不同的是，PS2作为一个产业链，不只包含着软件内容，还包括主机在内的硬件设备，这一方面的管理归国家信息产业部所辖，索尼的公关工作似乎尚未到位。

播放
功能

平均分

4.6

播放
效果

平均分

4.6

另外，软件方面也出了问题。《捉妖啦2》未能面市就有可能是内容审批没通过，或代理方出了麻烦。

最终，在综合了来自索尼本部、政府部门和各代理经销商的消息后，我们相信行货PS2肯定会在中国市场铺开。目前的局面，只是索尼和行货PS2在逐渐适应中国政府的政策，和中国市场的环境。虽然冠军堂皇的进军号角尚未吹响便已偃旗息鼓，但谨慎地探索总比冒昧地前进要扎实许多。希望行货PS2能够尽快度过这段适应期，真正正正走到每个中国消费者的面前，展现出电视游戏无可匹敌的魅力，将中国电视游戏产业真正地挖掘构建起来。

银行货能否在中国市场上铺开局面相比，其实本次评测分数本身并没有什么具体意义。只要PS2能够受到公平待遇和机会，索尼能够诚心推广此顶业务，那才是中国游戏业的大幸之事。



电软六人日记

编辑手札

不知大家对目前的杂志安排有何看法，在填写我们随刊夹带的调查表的同时，希望广大读者也能给我们来信，提出更好的建议，以利《电软》在内容上更快提高。最后希望大家对本期杂志能够满意。



风林

- 大家看到这期的时候已经过完春节了，但木头在写这段碎语的时候却还在想自己的年应该怎么样。老猫MM说要去逛北京庙会，对于木头来说逛庙会除了能吃饱肚子和小猫闹闹闹外，大概没什么有趣的事情。当然，拍回家大把的影像是一定的。先不管会利用假期看其中的几部，但买回来也总算是给自己无聊的时候找个不闲的借口好了……
- 借猫的手机，买了两个月，却被木头摔了不下四次……虽然没造成什么硬伤，但自己还是蛮心疼的。自己的生活就惯了……希望丢失手机的恐怖事件不要发生在自己身上……
- 下期是《电软》合刊，赠送多罗猫玩偶，谁错过谁后悔，哈哈哈哈哈……
- 重玩“IO”感觉真是不错，这款游戏难道会成为PS2时代木头的纪念作？



天天

- 刚觉得天暖和起来，手套就适时而“丢”。谁料天有不测风云，气温突然下降，连续三天零下五度，不戴手套骑车上下班，体会了几把“刺骨”寒风，天还下起了雪——急忙借猫借



柜找出了闲置了两年的皮手套。夜里骑车回宿舍，真的觉得暖和。

- PS2大陆版发售，机器非常不错，重巡IO的感觉好极了。不知道读者怎么看，中国电子游戏产业的春天，已经到了么？但愿吧！
- 测试产品真的很累，因为总会有各种情况发生。



宇部

- 台湾摇滚教父的首体个唱圆满结束，伍佰的激情演绎让京城歌迷大饱耳福，纵横乐场的吉他秀更令人钦佩其出色的才华。宇部 踏下决心，在猴年内要将本人的fingerstyle吉他水平大幅度。



- 今年除了要升级电脑外，单反数码相机也是俺垂涎已久的宝物（摸摸口袋中的money……）目前能接受的（万元以内）好像只有佳能的EOS300D。不过这款性价比超高性能入门级单反四个五年应该不成问题。



PERFECT

- 去年12月20日索尼签约，随后又有消息说大陆主机可能要推迟到春节发售，但是谁知12月期电软刚刚上市，PS2就悄悄出现在上海和广州的卖店里，大家的心情也从热盼到失望，再从失望到莫名，索尼带着中国玩家来了个一百八十度的大转弯！
- 失眠——半个月来一直困扰着我：深夜1点入睡睡成了奢望，除了玩FF11以外，只能看西甲转播消遣时间……



- 冬季转会如火如荼，每天回家都要上网关注新签的球员新闻。（足球就恋这19）
- 快过年了，虽说自己也没什么特别的打算，但心里仍有一种说不出的兴奋！
- 电软网站开通近3个月了，大家做事的时候多去捧场！这里我代表同事们给大家拜年了！



雪人

- 不知不觉得迎来了在北京、在《电软》的第一个春节，思乡之情忽然变得比以往更加强烈了。听说只有上了年纪的人才晓得“落叶归根”，难道我的心也已经不再年轻了吗？
- 经常提醒着自己，事有七患不可知，犯者不可救！
- 每个周末都会做着600万的梦想去买三只足彩，可刚买完就会后悔，因为，梦已经醒了！但这些动作一直被重复着，为的只是检验自己的判断力！
- 刚刚做好新一期《季刊》的雪人又听到了美国《故乡的云》，刚巧北京又下了雪，于是就想起了家乡那蓝蓝的天空和白雪覆盖的大地！
- 马上就要到春节了，作为一个实实在在的东北人，雪人只想诚心诚意地感谢大家在新的一年里：吃好，睡好，晚上能安心心地睡个好觉！



MASCAR



- 恭贺新春，相信大家看到这期杂志的时候，大多数人都在为过节而忙碌吧。春节是我们传统的节日，也是我们中国人一年最为幸福的时刻。但是，是不是每个人都能与家人团圆，吃顿饺子过个好年呢？看看左边图中的那个人，他没有任何“野心”，只是想回到自己一年的工钱而已。在我们的首都北京，有这样一群人，他们辛劳了一年，到年底却被老板无情地赶走，每月分文，灰头土脸，过着最近关于拖欠民工工资的报道，感觉自己真的真的很惨，每天8元的报酬，每月只有20元医疗费，真是身在福中不知福，要强烈反省自己的某些行为。但是，我仍然希望每一位中国劳动者都能在春节前拿到属于自己的一份微薄的水。
- 上期谜语的谜底是……“FF11最强”。



封面:松浦亚弥

GAME INDEX

PS2

FINAL FANTASY XII	16
FINAL FANTASY VII 少年归来	24
FINAL FANTASY X-2 国际版	28
恋人X学习	40
钢之炼金术师 折翼天使	62
特工传奇	68
梦幻骑士4	74
ICO古堡谜踪	83
天外魔境	117
战国无双	117
模拟人生2	118
寂静岭4	118
格斗之夜2004	119

GC

合金装备 索利德·双蛇	30、116
家园	32

XBOX

死或生在线	34
御前·百鬼讨伐绘卷	46
越野拉力锦标赛2	119
BREAK DOWN	119

GBA

西林·怪兽	38
八佑卫门	80

IQUE

神游马利欧赛车	100
---------	-----

半月刊 每月1日/15日出版

主办单位:中国科协工程学会联合会
社长:叶宗林

编辑出版:《电子游戏软件》杂志社

执行主编:杨柯来、杨帆

地址:北京安外邮局75信箱

邮编:100011

编辑部电话:(010) 64472187

E-MAIL: vggame@public.bta.net.cn

邮购部电话:(010) 64472177

广告部:佟晨、武小姐

联系电话:(010) 64472920

(010) 64472180

E-MAIL: vggame@public.bta.net.cn

印刷:北京新华印刷厂

订户:全国各地邮局

刊号:CN11-3505/TP

ISSN 1006-5032

邮发代号:82-648

广告经营许可证:京西工商广字0055号

定价:9.8元

电子游戏软件

VOL.128
2004/4

次世代传媒
GAME.CH

开卷特辑

行货PlayStation2检测报告书.....2

电软苦苦追赶 索尼技高一筹 报道频频搭错车 不知是谁苦中乐

卷首新闻

PS3硬件规格初公开!.....8

多边形运算秒间20亿次! 强到不能再强! PS3性能传闻扰乱视听!

完璧攻略 由电子游戏软件杂志最强攻略作者群全力打造, 精诚奉献。

钢之炼金术师 折翼天使.....62

SQUARE-ENIX 最新动作RPG大作, 本期一举推上全剧情攻略、研究资料, 滴水不漏。

特工传奇.....68

年末间谍动作游戏冲击PS2, 完全攻略指南一期刊登, 体验不同于MGS的别样乐趣。

梦幻骑士4.....74

人气RPG游戏最新作, 全任务攻略指南! 全魔石详细资料奉上!

八佑卫门.....80

NAMCO为GBA开发的清新闻关动作游戏, 详细图文攻略华丽完结!

ICO古堡谜踪.....83

PS2首发游戏全攻略火速奉上, 难点疑问一扫而光!

神游IQ堂.....100

神游马利欧赛车 上级赛道研究

FINAL FANTASY XII.....16

FINAL FANTASY VII 少年归来.....24

FINAL FANTASY X-2国际版.....28

合金装备 索利德·双蛇.....30

家园.....32

死或生在线.....34

西林·怪兽.....38

恋人X学习.....40

迎新春 GBA烧录卡导购与评析.....86

引爆XBOX巨型周边.....90

智能手机经典游戏报告.....92

GBASP野外生存全装备.....93

游戏研究所

御前·百鬼讨伐绘卷.....46

其它栏目

编辑手札.....6

本期目录.....7

游戏新闻眼.....8

中国电玩榜.....14

编辑点评.....43

闯关族的家.....56

大墙画廊.....61

电软恶搞漫画.....72

秘技天地.....98

日文地狱.....105

闲扯游戏BAR.....106

流行巴士GO.....110

新作游戏发售表.....112

龙哥热线.....114

游戏新作情报.....116

记事BOX.....120

游戏新闻眼

本期新闻统计时间

1月1日~1月14日

PS3规格初公开!?

多边形运算秒间20亿次!强到不能再强!?

PS3性能传闻扰乱视听!玩家难辨真假!!

本刊讯 兵马未动科技先行。尽管现在距离PS3发售还有至少1年半的时间,但是各种关于其性能的传闻已经在业界风起云涌。年初的时候,互联网出现了一份相当完整的PS3规格数据,由于其中的数据看似详实可靠,因而搞得许多玩家一头雾水!那么,这份数据的可信度到底几成呢?从其中我们又能看到哪些未来PS3的动向呢?带着上述疑问,我们造访了上海青碧软件公司的叶伟先生,下面就请他从技术角度来为我们分析一下这份数据背后的真实。

对于技术人员而言,CPU的名称毫无意义,而1.0微米的技术应该说也是当前的主流。今天的Intel PIV处理器已经开始使用0.09-0.13微米的技术了,CELL没有理由不这么做。

0.10微米技术除了能够降低发热量之外,更主要和直接的好处有两个:一个是能够支持更高的工作频率,也就是使后面所说的30 GHz啊、196G FLOPS这些成为可能;另外一个则是降低芯片的制造成本。由于芯片都是在晶圆上制造的,那么影响制造成本的因素主要就是晶圆的尺寸和芯片的大小。当晶圆尺寸固定的时候,芯片越小,同一块晶圆上能够制造出来的芯片数量也就越多,芯片价格也就相应更低了。

考虑到将来PS3可能的成本,也许0.10微米技术也还是太高呢。

至于填充率和多边形生成数量,这些指标也并不是开发人员十分关心的东西。确切的说,这更像是宣传用的广告语而不是真正的技术信息。PS2所称的每秒6500万多边形没有任何实际意义,而PS3所谓的每秒20亿多边形也是如此。对于技术人员来说,他们所希望看到的,应该是它究竟能够干什么,而不是这些挂着许多零的数字。

当然,带宽问题也是非常现实的一个数字。CPU和GPU的能力再强,如果内存带宽不够,就只能处于干等数据的idle状态。PS3根据目前所公布的数据,应该是2GB-不多7.5倍以上(PS2为3.2GB),现在来看,很难说够用或者不够用。因为无法预估实际需要传送的数据量究竟有多少,PS3的机能越是强劲,数据量也越是可能呈几何倍数的上涨,一旦高清画质电视成为了显示的标准,光是图形方面的增量就是非常可怕的。所以7.5倍单从数值上来说,或许还是不够一劳永逸让程序员满足的机能是不存在的。

PS3可能实现的,也许就是更大程度上的物理实时运算。但究竟这个能走到哪一步,并不是这几个数字就能证明的。整个开发环境、SDK、LBB等等,这些都是至关重要的东西,表面上的数据不能说明任何问题。

还有一点就是对PS3的兼容。对于开发者来说这将会是心存疑虑的一种架构,尽管它对于玩家来说可能有利心理上的补偿,但是在实际开发中并无多大意义。现在的问题关键是Cell的实际作用是什么?在PS2中兼容PS的芯片绝大多数状态下起了GPU也就是声音处理器的作用,也许PS3中的Cell将协助处理图形?

散布于互联网的PS3数据规格猜想

主处理器: 代号Cell (IBM 0.10微米技术芯片, 为宽带通信特别设计)	
时钟频率: 3GHz	浮点运算能力: 196G Flops
每秒运算能力: 2万亿次加法	多边形转换能力: 每秒20亿
系统内存: 612MB	系统带宽: 24GB/秒
辅助处理器: 0.13微米技术的Emotion Engine, 向下兼容PS2	
时钟频率: 300MHz或375MHz(可调)	图像处理器: GS3
时钟频率: 750MHz	显示内存: 嵌入式 DRAM 32MB
解析度: 320x224至1920x1080	填充率: 每秒240亿个像素
声音处理: 声音处理器+CPU	声道: 256路ADPCM压缩声轨+软波表
对应媒体: DVD ROM	其他: 内置以太网接口、120GB硬盘

1 对于上述传闻的来源,大家众说纷纭,可能是人们的猜想杜撰;可能是内部人员无意泄密;当然也不排除索尼指手下下要得故意散布谣言,以此来吸引人们的眼球!

但是怎么解决同步问题等等实际运用上可能遇到的困难,现在完全不清楚,因此很难加以评价。

从声音的角度来看,实际上,游戏开发人员对声音内存的关心更甚于256条声轨的吸引力。PS2的主要瓶颈在于Sound RAM只有2M,这使得声音开发人员在创作时受到了很大的限制,尤其与拥有64条ADPCM音轨的硬件能力相比,更有点捉襟见肘的感觉——虽然现在有不少游戏比如像Splinter Cell、Rainbow 6这种已经做得相当出色了。

所以,可以播放256条ADPCM压缩音轨的PS3究竟能有多少空间施展自己的实力,这更为现实的一个问题,但可惜这些数据里并没有涉及到这个关键的指标。

对于Sound Designer来讲,如果PS3能够提供大约20M左右的Sound RAM,那么就是一个非常理想的状态了,不过看起来这种可能性并不大。另外如果没有独立空间而是并系统内存的话,在实际操作中也可能会是一件比较麻烦的事情,

因为游戏引擎及数据对内存的需求,往往会将声音、特效的空间压缩到极限,这样就算有再强大的力量,也很难发挥出来了。

不过PS3还是带来了很大的可能性,其中最重要的一点,就是实时声音混合,即所谓的Realtime Sound Mix将成为可能。现在的PS2游戏中实时混合的声音很少,大多都是Pre-Mix的,因此很难表现出非常真实的声音。如果能够配合物理计算对声音进行实时混合,那么我们将可以得到前所未有的真实的环境效果,不但游戏的声音反馈更加逼真,而且更可以设计出通过声音进行互动的游戏,这也给游戏设计师们带来了新的方向。

让人感到好奇的是媒体,PS3仍然将沿用老式的DVD媒体么?两年以后流行新的载体怎么办(尽管可能性不大)?以太网接口自然是必备的,但是120G硬盘会不会缩水呢?这些在目前似乎仍然是个谜。至于这份数据的综合可信度有多少,或者就是50%吧。



1 任何PS3的传闻都是玩家津津乐道的话题。



赌城豪赌, 威盛携手Apex推出新型游戏主机

本刊美国专讯 2004年1月8日, 一年一度的消费性电子产品展(Consumer Electronics Show)在美国拉斯维加斯举行。作为今年第一届电子类商品展, Apex(注1)和威盛(注2)两家公司为我们带来了一个崭新的话题——一部完全采用PC架构的电视游戏主机ApexXtreme即将与玩家见面。

事实上, “ApexXtreme”是一部借助电视屏幕进行PC游戏的

“准”电视游戏机。从这一点上讲, ApexXtreme与早先公布的、同样具备PC特性的Phantom主机也存在着本质的区别。据厂商的官方说法, 他们开发这款游戏机的初衷就是“以大屏幕电视显示PC游戏, 令PC游戏变得像家用机游戏一样操作简单”。也正是因为如此, ApexXtreme无论主板、芯片还是对应软件, 都与家用PC如出一辙!

威盛与Apex联手推出

新主机ApexXtreme!!



↑ ApexXtreme主机背面接口图

ApexXtreme的主机规格

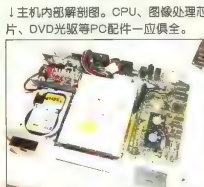
- CPU: 威盛自产C9处理器, 主频1.4GHz, 使用0.18微米制造工艺(这款游戏机有着一颗“中国芯”);
- 图形处理器: 威盛自产S3 DeltaChrome HI-Def DX9, 64MB显存, 工作频率300MHz, 支持DirectX 9;
- 声音芯片: 威盛自产Vinyl Six-TRAC, 支持模拟式5.1声道;
- 主板芯片组: 威盛自产VT8237芯片组;
- 内存: 256MB DDR;
- 硬盘: 3.5英寸标准硬盘, 容量20GB;
- 操作系统: Windows XP Embedded, 属于Windows XP的简化版本, 多数FOR XP的软件依然可以运行, 比如Windows Media Player, 作为DVD、VCD和CD的播放软件, 将会先期安装在硬盘上;
- 光盘驱动器: DVD ROM, 已经公开支持的标准是DVD、VCD和CD, 至于能否读取CD-R等格式的光盘还有待进一步调查;

- 网络设备: 集成调制解调器(类型未知)和10M/100M自适应网卡;
- 视频输出接口: composite、S端子、component、DV输出接口;
- 其他: USB2.0接口×6, 机体前方4个作为手柄接口, 背面2个做扩展使用, 由于是标准的USB接口, 所以也可直接连接PC键盘和鼠标。

既然从硬件到软件都与PC统一, 那么ApexXtreme玩家是否也要向PC玩家一样面临繁杂的游戏安装过程呢? 对此, 威盛表示, ApexXtreme将采用他们自己开发的Digital Interactive Systems Corporation (DISC) 技术, 实现游戏的自动安装与启动, 将这一步骤最大限度地加以简化。不过, 这个解决方案并非完美无缺, 在进行自动操作之前, 玩家需要下载对应游戏的配置文件。虽然主机发售时已经支持2000余款PC游戏, 但是随着新作的推出, 玩家必须不断下载相关文件。而这对厂商和用户而



↑ 主机背面容纳了各种接口。其复杂度完全可以和PC机背面相媲美。



↑ 主机内部解剖图。CPU、图像处理芯片、DVD光驱等PC配件一应俱全。

言, 无疑都将是一项艰巨的挑战。另一个可以预见到的危机就是著名的“摩尔定律”(注3)。计算机硬件技术高速发展的同时, 游戏软件要求的最低配置也水涨船高。一年前主流配置的PC就已经无法流畅运行最新游戏了, 而ApexXtreme的升级能力显然先天不足, 未老先衰的主机能否迎合喜新厌旧的消费者呢? 现在还真的不好说。

不过从本次展会上公开的演示画面看, 目前几款主流PC游戏在ApexXtreme上的表现还是令人满

意的, War Craft 3以及MADDEN 2004的效果都相当流畅。此外, 展会现场的演示画面是输出到HDTV上的, 解析度明显比VGA(640×480)要高。虽然具体的解析度还没有得到确认, 但是在XGA(1024×768)下也应该可以很流畅地进行游戏。

另据最新消息称, ApexXtreme计划推出两种版本, 售价分别为399美元和299美元, 后者使用即将面世的CN400图形处理芯片来代替DeltaChrome, 可以说算是一种比较经济的选择。



↑ ApexXtreme与PS2和XBOX的比较画面。由此可见, ApexXtreme的体积是非常庞大的, 相比之下微软的XBOX则显得小巧玲珑。

→ Apex Digital的摊位上正在演示用新主机运行《魔兽争霸》的画面。在高解析度下, 游戏的动作仍然平滑流畅。



附加资料:

注1* 威盛电子股份有限公司(VIA Technologies, Inc.)成立于1992年9月, 总部位于台湾省台北市新店市, 注册资本金94.88亿新台币。主要产品为低功耗x86处理器、网络连接、多媒体、网络和输出芯片。2001年全年营收达到新台币341亿元, 跻身全球前五大专业IC设计公司之列。

注2* Apex Digital由David Jui和Ancle Hsu于1998年成立, 总部位于加州安大略省, 是全美最主要的家用DVD播放机制造商和行销商之一, 同时也是模拟、数字电视的供应商。2003年的销售额预计超过10亿美元。

注3* 芯片上的晶体管数量每两年翻一番, 即计算机领域的摩尔定律。而后David House引伸为每18个月计算机性能翻倍, 目前情况是约20个月计算机性能翻倍。



电子竞技扬眉吐气,电视游戏尚需努力 中国电子竞技运动高峰论坛日前在京召开

本刊讯 1月12日下午2点15分,“中国电子竞技运动高峰论坛”在中国大酒店地下一层召开。《电软》的两名编辑也应邀参加了这次高峰论坛。会上,大家就有关中国电子竞技运动的相关问题展开了讨论。



1 华奥副总理先生接受本刊记者采访。
一大会上编辑主席团记者提问的瞬间。

电子竞技已经于去年由国家体育总局批准列为中国正式开展的第99个体育项目。首届全国电子竞技运动会,将于2004年第一季度开赛。在国家和社会大力发展电子竞技运动的今天,该论坛就涉及电子竞技的一系列理论和实际问题进行了阐述。

首先由电子竞技项目课题组的



曹勇先生讲解了电子竞技与网络游戏的区别。然后,浩方科技总裁李立均先生描述了一下电子竞技运动的现状与未来。接下来又由联席首席执行官陈立女士、华奥副总裁严黄江先生、首席执行官林毅魁先生和全国体育总局副主席何慧娟女士,分别就电子竞技与各自的关系、相关的产业链以及行业规范和管理制度等问题分别提出了自己的见解。

由于本次论坛只针对电脑游戏,并未提到电视游戏。于是编辑在会后单独采访了浩方总裁李立均先生和华奥副总裁严黄江先生。

李先生对PS2游戏是大大赞赏,表示自己每天都玩。然后谈到由于网络的发展,家用游戏必将加大对网络

资源的利用,并对将来玩家数量的发展持乐观态度,表示电子竞技的规范化必将为之后注入前所未有的活力。当编辑问到浩方是否考虑将来为PS2提供网络支持时,李先生说,目前浩方只针对网络游戏,但国人对游戏的需求将是浩方永远的目标。

华奥的严肃编辑,就本刊编辑对即将在中国举行的第一届电子竞技运动会所提出的问题作了回答。首先严先生表示之所以首届电子竞技包括电视游戏,是因为条件尚不成熟,而且考虑到与国际接轨和游戏的普及性,所以电视游戏加入竞技行列还尚待时日。但严先生还表示电视游戏同样具有强烈的竞技特征,因而在以后会考虑介入这一领域。现在我们有目共睹,希望这次运动会给中国游戏业带来美好的明天。



23家厂商2003年撤手人寰 欧洲游戏市场在阵痛中成长

本刊讯 来自伦敦Financial Time的情报称,在2003年中共有23家欧洲游戏厂商宣布破产。这一数字比2001年14家以及2002年8家欧洲厂商倒闭的情况更加触目惊心。

不过,与正在萎缩的日本市场所不同的是,尽管欧洲中小厂商的境况同样窘迫,但是欧洲游戏市场的规模却是逐年扩大。根据ELSPA的数据,2003年欧洲游戏软件的销售总额为12亿8000万英镑,比前年

增加了7.1个百分点。如果说欧洲是全球游戏市场增长率最高的地区的话,那么英国就将成为继美、日之后的第三大游戏消费国。其在去年圣诞更是显示了非凡的潜质与活力。除去PS2在英国销量突破500万台以外,圣诞期间销量达到30万套的游戏软件也多达15款之多。

事实上,合金装备等游戏率先在欧洲发售的现象,也从侧面说明了游戏业界对于欧洲市场的重视正在逐步升级。



GT赛车全世界畅行无阻 系列累计销量3300万套

本刊韩国专讯 风靡全球的GT赛车再一次创造了令人吃惊的销售记录。根据韩国《GT4 Prologue》新闻发布会的消息称,“GT赛车”系列在全球范围的累计销量已经达到了3300万套,成为游戏史上最畅销的竞速游戏。

自从GT赛车在PS上诞生以来,其后每一部作品的画面质量都在不断加强,收录的赛车数量也明显增加,受到了世界各地玩家的高度好评。目前该系列的最新作预定今夏发售,并将首次踏足在线领域。



《大众高尔夫4》走红年末市场 中年玩家扮演消费中流砥柱

本刊日本专讯 与GT系列全球热卖所对应的消息是,于去年11月27日发售的PS2游戏《大众高尔夫4》的出货量已经突破100万套,实际销量94万套,是年末市场最为炙手可热的游戏软件。

另据SCE公布的数据,在购买了《大众高尔夫4》的玩家中,约有

半数的消费者是公司员工,而且31岁以上的人约占31.4%,其中36~40岁的消费者占17.1%、41岁以上的消费者占8.4%。可以说,除了传统意义上的游戏玩家以外,“大众高尔夫”成功地拓展了玩家的年龄层,受到了社会各界的欢迎,热卖也在情理之中。



新年伊始任天堂放出妖怪兴风作浪 GBA版“火红/叶绿”发售日确定

本刊日本专讯 任天堂最近证实:Pokemon新作《口袋妖怪火红/叶绿》已经确定在今年1月29日发售,价格为4800日元。

“火红/叶绿”以GB版《口袋妖怪 红/绿》中的关东地区为舞台,除了可以和先前的“红宝石与蓝宝石”对战外,还能够与GC游



1 GBA“火红”版的标题LOGO。

戏《口袋妖怪竞技场》进行联动。而同捆的无线通信设备(Wireless Adapter)给玩家提供了更为方便的通信手段。为此,本作特别设立了一个玩家聚会的房间Union Room。进入该房间后,Wireless Adapter就会自动搜索其他玩家进行聊天或者通信对战。

另一方面,Pokemon社长石原恒和近日表示,他们正在为GC及GBA筹划“口袋妖怪”新作,并计划于今年E3展上发表新作情况。



1 GBA的清新画面是复刻版的最大卖点。



第三方发布厂商软件销量排行 任天堂坐稳老大,S-E穷追不舍

本刊日本专讯 最近,第三方机构公布了2003年度日本软件总销量前10位的厂商。结果显示,尽管马里奥的人气江河日下,但是山内家族依然凭借总销量639万的成绩坐稳老大位置,看来其软件霸主的地位暂时还无人撼动;紧随其后的则是SQUARE-ENIX,一夜之间成为日本最大的软件发行商的S-E以

666万套的总销量屈居亚军;排在第三位的是逐渐走出低谷的KONAMI,软件总销量478万套。其余厂商依顺序是:384万套的BANDAI;300万套的CAPCOM;284万套的NAMCO;283万套的SCE;241万套的Pokemon;238万套的KOEI,而誓言要成为“第一软件商”的SEGA则排在第10位,其软件总销量为234万套。



日本网站称丝缎银遭遇滑铁卢 索尼的经验主义在中国碰壁

本刊综合消息 大陆PS2在上海和广州已经上市了一段时间了,但是索尼并没有按照惯例公布主机的销售情况。来自日本互联网的消息称,由于中国PS2定价过高、游戏太少,以及水货市场的严重冲击,行货主机在我国的销售状况萎靡不振。而这也与本刊此前的担忧不谋而合。

该消息同时指出,索尼单独发售上海和广州的临时性决策,不仅招致了北京、成都等原定首发城市用户的强烈不满,各地的经销商也是叫苦不迭。据他们表示,索尼在没有任何事先通知的情况下,单方面推迟了大陆PS2的发售计划。即使是上海和广州已经上市后的1月6日,他们仍然没有接到索尼方面的官方声明,其尴尬程度是可想而知的。

在全世界畅销无阻的PS2,在

我国却裹足不前。对此,日中经济通信这样总结道:面对中国市场就要有中国特色的销售方法,索尼的经验主义是行不通的!



↑ PS2在中国成了泥腿巨人……



昔日DC大作转会索尼PS2 《猎头者:救赎》重在电影化

本刊日本专讯 DC的晚年大作《猎头者》将在PS2上推出续集《猎头者:救赎》。世嘉在自己主机上未能完成的梦想,将借助昔日的竞争对手PS2来实现。



↑据说游戏的通关时间为10至15个小时,其中加入了许多类似MGS的谍报成分。

据悉,新作《猎头者:救赎》的舞台设定在前作的20年之后,当时的世界已经被各个犯罪组织所控制,格局混乱不堪。与前作所不同的是,游戏有Lisa和Jack两位主人公,Lisa动作轻盈敏捷,属于速度型角色;Jack则攻击力强大,属于力量型角色。游戏中玩家要从两人的不同视点感受游戏的魅力。

世嘉方面表示,新作会更加注重电影化的表现手法,由于开发人员借鉴了许多著名科幻电影的镜头,因此玩家会在其中见到诸如《机械战警》等大片的影子。

目前游戏的发售日期尚未确定。



南梦宫“传说”新作初露端倪 任天堂专门志透露大作动向

本刊日本专讯 根据日本Nintendo DREAM杂志的报道,“传说”系列制作人吉积先生证实了NAMCO正在秘密开发“传说”新作的消息。吉积表示,新作的开发工作已经启动,未来他们将与负责制作“传说”系列动画部分的PRODUCTION.G公司加强合作,争取让玩家尽早与新作见面。

虽然吉积并未说明新作的对应主

机,但是考虑到《Nintendo DREAM》是任天堂专门志,所以该作即将登场任氏主机已是不争的事实。



↑《传说》系列最新作品



PSP定价4000元人民币! 欧洲SCE高层透露PSP高端定位

本刊欧洲专讯 前些时候,欧洲SCE总裁克里斯·戴尔瑞格在接受MCV采访时表示:索尼手掌机PSP的售价将在200到300英镑之间(约合人民币2700至4000元)。

克里斯的说法与此前流传的低价策略大相径庭。事实上,索尼自己也从来没有说过PSP会以低档价位推出。不过一台便携主机竟然

有与家用机持平的不菲价格,这多少有些出乎人们的意料,但是就PSP所具备的跨世纪的强大性能而言,这样的价格其实并不算贵。对于索尼来说,PSP的性能或许是无可挑剔的,但是其前卫、昂贵的便携理念能否被消费者接受,则需要时间的验证。



日本XBOX事业部主管丸山嘉浩 透露XBOX2发售日期与设计理念

本刊日本专讯 微软日本XBOX事业部总负责人丸山嘉浩在接受日本游戏杂志《周刊Fami通》采访时透露了一些有关XBOX后续主机的情況。

丸山嘉浩表示:“XBOX2的计划正在顺利推进中。我们会密切关注竞争对手任天堂和索尼的举动。如果PS3在2006年上市的话,那么XBOX2也会以2006年作为发售目标。

除去发售日期以外,丸山嘉浩

还谈到了XBOX2的设计理念。“我经常听到人们抱怨XBOX的体积太大,所以我们会考虑推出一台更加小巧的主机。不过主机的小型化必然会对硬件技术提出更高的要求,我们也会慎重考虑这一问题。”丸山嘉浩如是说。

丸山嘉浩是原SQUARE美国分部的首席运营官,2002年10月1日进入微软,现任XBOX日本事业部主管。



《生化危机4》发售日大约在冬季 CAPCOM官方宣言打消玩家疑虑

本刊日本专讯 一度杳无音信的GC独占作品《生化危机4》终于传来了新消息。开发商CAPCOM日前表示,该游戏将肯定会在今冬发售,而有关新作的最新画面和预告片也将在近期公开。

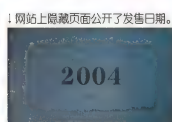
由于此前三上真司曾开玩笑地对媒体说“《生化危机4》的发售日是200X年”,因此关于该游戏跳票其他主机的传闻又开始在业界流传。而这次CAPCOM对于生4发售

日的确认也是不得不向GC玩家做出的一个交代。

事实上,CAPCOM在生化危机系列的官方网站上已经暗示了游戏的发售情报。玩家只要在该页面(http://www.capcom.com.co.jp/bio_series/)点击右下方的“Biohazard4”LOGO,待右上角弹出密码栏后,在其中输入“Scott”点击“OK”,即可看到“2004年发售”的字样。



↑将于今年发售的《生化危机4》,将有可能是CAPCOM在GC上的最后一款重量级大作。同时也是整个生化危机系列的一个重要转折点。



↑网站上隐藏页面公开了发售日期。

2月18日全国上市的2004年电玩春季合刊将同捆20cm高超可爱多罗毛绒玩具,请期待!!



灰色恐怖轮回不息,寂静岭4发售在即 科乐美证实新作第三季登陆双平台

本刊德国专讯 来自欧洲方面的消息表明,以幽泣、反噬世界而著称的恐怖游戏“寂静岭”将在今年年中推出最新作。

早在去年年底的时候,各种关于寂静岭新作的传闻就在欧洲媒体上炒得沸沸扬扬。早先Total Video Game的情报指出,“寂静岭4”将由今村哲裕担任总监督,佐藤隆基负责动画制作,并以MGS2的图像引擎进行开发。但是事实证明,当初Total Video Game的消息只是一种猜测,并未得到KONAMI方面的证实。直到今年年初,德国著名的电玩杂志《PLAY the Playstation》才公开了新作的确切情报。

据该杂志报道,新作的正式名



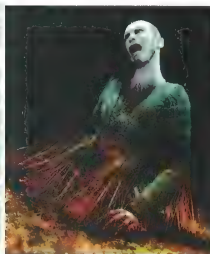
1 游戏中血淋淋的类似祭坛的场所。

称为《Silent Hill 4: The Room》。玩家将在其中扮演一位年龄在25岁至30岁之间的男子亨利·汤森(Henry Townsend)。游戏舞台设定在一个名叫Ashfield的偏僻小镇。主人公由于误入被诅咒的公寓,而卷入到本作的故事之中。

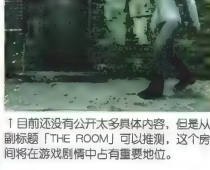
尽管寂静岭系列在日本本土的销量始终不如人意,但是欧美市场却成功走红。美国IOW Publishing甚至计划与KONAMI合作推出该作的漫画版本,其第一部作品《寂静岭: Dying Inside 1》已经确定在今年2月在美国发售,并由Scott Vencin、Ben Templesmith等著名美国漫画家共同执笔。

另据本期截稿前KONAMI发布的消息,“寂静岭4”将对应PS2与XBOX两种平台,预定今年第三季度发售。

寂静岭系列的游戏和噩梦中的幽灵。



一寂静岭系列以其独特的心灵描写而备受好评。



1 目前还没有公开太多具体内容,但是从副标题「THE ROOM」可以推测,这个房间将在游戏剧情中占有重要地位。



XBOX2犹抱琵琶 小道消息纷纷扬扬

本刊欧美专讯 自互联网的情报称,微软的XBOX次世代主机将不会统一内置硬盘,而是采取类似PS2的做法,发售同捆硬盘的其他版本,以此来降低主机成本,为消费者提供更多的选择余地。同时,还有谣传说XBOX后继主机将无法

向下兼容XBOX游戏,其原因在于技术上难以实现。(?)

对于上述传闻,微软官方并没有做出任何评价。他们只是承诺:对于下一代新主机,微软绝不会让任何人抢得先机。”



微软、索尼称圣诞攻势战果辉煌 任天堂不屑一顾,强调软件涨幅

本刊综合消息 最近,微软和索尼都约而同地公布了他们各自在去年圣诞期间的销售情况。

微软游戏部门主管巴奇表示,对于XBOX用户而言,这个圣诞假期是非常美好的。尽管GC主机98美元的价格明显低于XB 178美元的售价,但是自从进入12月份的第二周以后,XBOX则显示出了更大的魅力和更多的潜质,销量成功反超NGC,任天堂的降价策略并没有取得预期效果。

另一方面,索尼总裁出井伸之则在一项企业主管的会议上表示:拜美国的强劲消费支出所赐,SCE年底的销售大获成功。而索尼执行副总裁Ken Kutaragi也向路透社表示,不仅PS2一骑绝尘,PSX主机同样全部告罄!他说,虽然PSX的价格接近110万日元,但是仍然在第一周就卖出了10万部!现在索尼在

内置硬盘的DVD录影机市场拿下了35%的份额,原来的龙头老大松下只能退居二线。

索尼和微软对于PS2和XBOX的奇耀引起了任天堂方面的不满。在销量的具体数字方面,双方也似乎一直回避态度。

“只有真正的销售数据才有意义,任天堂关心的是实际销售情况。而且对于玩家而言,能否买到自己称心的软件才是重要的。”任天堂发言人如是说。

事实上,山内集团在圣诞期间的软件销售涨幅是非常明显的,“马里奥聚会5”和“马里奥赛车”分别在日本卖出了65万套和67万套,而“马里奥&路易RPG”、“金钢手鼓”也成绩斐然,平均每款大作的周销量都在10万套以上。这对于一直不景气的日本GC销售而言无疑是一针强心剂。





2003年日本市场软件销售排行

几家欢喜几家愁, 2003日本软件TOP 50发表!!

序位	中文译名	厂商	年度销量	机种
第1位	最终幻想X-2	SQUARE ENIX	104万1127套	PS2
第2位	口袋妖怪 红宝石/蓝宝石	POKEMON	170万4458套	GBA
第3位	真·三国无双3	KOEI	117万8455套	PS2
第4位	世界足球 胜利十一人7	KONAMI	108万5082套	PS2
第5位	大众高尔夫4	SCE	87万5252套	PS2
第6位	DO怪兽篇 旅团之心	SQUARE-ENIX	59万3458套	GBA
第7位	机动战士高达 相逢在宇宙	BANDAI	57万7972套	PS2
第8位	马里奥赛车 双重冲击	任天堂	56万7849套	GC
第9位	瓦里奥制造	任天堂	55万6806套	GBA
第10位	龙珠Z	BANDAI	54万3312套	PS2
第11位	洛克人EXE4 红日/蓝月	CAPCOM	53万5836套	GBA
第12位	机动战士高达 奥古VS. 提坦斯	BANDAI	53万5115套	PS2
第13位	星海传说3 Till the End of Time	SQUARE-ENIX	53万3373套	PS2
第14位	第2次超级机器人大战α	BANPRESTO	51万1517套	PS2
第15位	J联盟职业球会的创造! 3	SEGA	50万7873套	PS2
第16位	实况力量职业棒球10	KONAMI	50万5313套	PS2
第17位	真·三国无双3 猛将传	KOEI	49万1359套	PS2
第18位	GT赛车4 序章版	SCE	49万1181套	PS2
第19位	口袋妖怪竞技场	POKEMON	48万5686套	GC
第20位	马里奥聚会5	任天堂	48万1053套	GC
第21位	超级马里奥ADVANCE4	任天堂	45万7095套	GBA
第22位	魔霸2	CAPCOM	45万6824套	PS2
第23位	最终幻想战略版ADVANCE	SQUARE-ENIX	44万1926套	GBA
第24位	太鼓的达人 出色的第三代	NAMCO	43万7918套	PS2
第25位	太鼓的达人 敲锣打鼓咚咚锵	NAMCO	43万3013套	PS2
第26位	太鼓的达人 新曲满满的春之祭	NAMCO	37万3205套	PS2
第27位	卡比飞板	任天堂	35万7886套	GC
第28位	最终幻想 水晶编年史	SQUARE-ENIX	35万4991套	GC
第29位	生化危机 爆发	CAPCOM	33万4462套	PS2
第30位	口袋妖怪弹珠台 红宝石/蓝宝石	POKEMON	31万6971套	GBA
第31位	神乐传说	NAMCO	31万1473套	GC
第32位	横行霸道3	CAPCOM	30万8764套	PS2
第33位	星之卡比 梦之泉DX	任天堂	30万0673套	GBA
第34位	传说的斯塔菲2	任天堂	29万8967套	GBA
第35位	集合!! 瓦里奥制造	任天堂	29万6811套	GC
第36位	塞尔达传说 众神的三角力量&神剑	任天堂	29万3989套	GBA
第37位	MOTHER1+2	任天堂	27万8225套	GBA
第38位	热斗! 职业棒球2003	NAMCO	27万8079套	PS2
第39位	新约 圣剑传说	SQUARE-ENIX	27万7634套	GBA
第40位	马里奥&路易RPG	任天堂	27万4810套	GBA
第41位	动物之森+	任天堂	26万7243套	GC
第42位	头文字D Special Stage	SEGA	26万7091套	PS2
第43位	炎之纹章 烈火之剑	任天堂	26万5286套	GBA
第44位	火影忍者	BANDAI	26万3980套	PS2
第45位	拉切特&克拉克	SCE	26万2289套	PS2
第46位	塞尔达传说 风之韵	任天堂	25万2064套	GC
第47位	天诛 叁	FROMSOFT	25万0383套	PS2
第48位	仓鼠太郎4 红色大行进	任天堂	24万8645套	GBA
第49位	真女神转生3 夜曲	ATLUS	24万5520套	PS2
第50位	骑龙者	SQUARE-ENIX	24万1014套	PS2

注: 以上数据来自日本第三方统计机构, 应该说相当客观地说明了日本软件市场的状况。



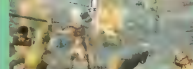
最终幻想X-2



马里奥赛车 双重冲击



马里奥聚会5



超级马里奥ADVANCE4



马里奥&路易RPG



马里奥聚会5



马里奥聚会5

中国电玩榜

本期公告:

1. 本期排行榜计票基本与上期持平。排行榜上不少新作都冲榜成功:比如TECMO的恐怖大作“零·红蝶”,另外,“WE7”和“真·353”终于荣登前五位,看来这两款游戏在国内的FANS们果然不少啊!
2. 统计截止共收到有效选票1795张。

2004年第4期(统计时间2003年12月31日-1月13日)

1

最终幻想8



机种: PS
类型: RPG
厂商: SQUARE
其他: —

计票: 507

2

黄金太阳



机种: GBA
类型: RPG
厂商: NINTENDO
其他: —

计票: 496

3

最终幻想10



机种: PS2
类型: RPG
厂商: SQUARE
其他: —

计票: 469

4

世界足球·胜利十一人7



机种: PS2
类型: SPG
厂商: KONAMI
其他: —

计票: 417

5

真·三国无双3



机种: PS2
类型: ACT
厂商: KOEI
其他: —

计票: 402

6

最终幻想X-2

机种: PS2 类型: RPG
厂商: SQUARE 其他: — 263

7

恶魔城·无罪的叹息

机种: PS2 类型: ACT
厂商: KONAMI 其他: — 247

8

生化危机

机种: GC 类型: AVG
厂商: CAPCOM 其他: — 242

9

合金装备·索利德2

机种: PS2 类型: ACT
厂商: KONAMI 其他: — 241

10

真三国无双3·猛将传

机种: PS2 类型: ACT
厂商: KOEI 其他: — 199

11

鬼武者2

机种: PS2 类型: AVG
厂商: CAPCOM 其他: — 178

12

恶魔城·月下夜想曲

机种: PS 类型: ACT
厂商: KONAMI 其他: — 171

13

火炎纹章·烈火之剑

机种: GBA 类型: SLG
厂商: NINTENDO 其他: — 168

14

口袋妖怪·蓝宝石

机种: GBA 类型: RPG
厂商: NINTENDO 其他: — 157

15

口袋妖怪·红宝石

机种: GBA 类型: RPG
厂商: NINTENDO 其他: — 155

16

忍

机种: PS2 类型: ACT
厂商: SEGA 其他: — 152

17

SD高达G世纪A

机种: GBA 类型: SLG
厂商: BANPRESTO 其他: — 150

18

零·红蝶

机种: PS2 类型: AVG
厂商: TECMO 其他: — 143

19

超级机器人大战D

机种: GBA 类型: SLG
厂商: BANPRESTO 其他: — 123

20

合金装备2

机种: PS2 类型: ACT
厂商: KONAMI 其他: — 104

FPS大作推荐篇 荣誉勋章·日出



★PC上的FPS大作“荣誉勋章·日出”PS2版还未推出之前就已经在2003年E3游戏展上获得“最佳动作游戏提名奖”,与XBOX上的超级大作HALO2以及大名鼎鼎的“半条命”享受同等重视。其实力绝对令人信服!12月4日初登场就迅速攀升到销售榜第7位。有兴趣的玩家一定要好好玩玩这款游戏,绝对精彩!

日本家用机新作期待排行榜

1	最终幻想12	机种:PS2 类型:RPG	厂商:SQUARE・ENIX 发售日:2004年夏	3917
2	勇者斗恶龙8	机种:PS2 类型:RPG	厂商:SQUARE・ENIX 发售日:未定	3896
3	勇者斗恶龙5 天空的新娘	机种:PS2 类型:RPG	厂商:SQUARE・ENIX 发售日:2004年2月11日	2226
4	战国无双	机种:PS2 类型:ACT	厂商:KOEI 发售日:2004年春	1829
5	合金装备索利德3	机种:PS2 类型:ACT	厂商:KONAMI 发售日:2004年	1611
6	生化危机4	机种:GC 类型:AVG	厂商:CAPCOM 发售日:未定	1489
7	王国之心2	机种:PS2 类型:A・RPG	厂商:SQUARE・ENIX 发售日:未定	1410
8	GT赛车4	机种:PS2 类型:RAC	厂商:SCEI 发售日:2004年	1023
9	MOTHER3 (暂名)	机种:GBA 类型:RPG	厂商:任天堂 发售日:未定	885
10	樱大战5	机种:PS2 类型:A・SLG	厂商:SEGA 发售日:未定	811



★拥有超高人气的“樱大战”系列最新作“樱大战5：荒野武士少女”中的战斗，一改以往以战棋形式进行的模式，而以动作成份为主。玩家将控制女主角Geminl，骑着爱马栗利在大漠中疾驰，以配刀红白为武器，完全配合Geminl西部牛仔的风格。新的系统、新的风格、新的“樱大战”，就让广大FANS们拭目以待吧！

家用机软件两周销售排行榜

1	机动战士Z高达 奥古VS提坦斯★	机种:PS2 类型:ACT	厂商:BANDAI 发售日:12月4日	314508 总:314508
2	GT赛车4・序章★	机种:PS2 类型:RAC	厂商:SCEI 发售日:12月4日	203300 总:203300
3	大众高尔夫4★	机种:PS2 类型:SPG	厂商:SCEI 发售日:11月27日	162671 总:637940
4	火影忍者・激斗忍者大战2	机种:PS2 类型:FTG	厂商:TOMY 发售日:12月3日	71693 总:71693
5	马里奥聚会5★	机种:GC 类型:ETC	厂商:任天堂 发售日:11月18日	57501 总:158066
6	口袋力量职业棒球	机种:GBA 类型:A・SLG	厂商:KONAMI 发售日:12月4日	55429 总:55429
7	荣誉勋章・日出★	机种:PS2 类型:STG	厂商:EA 发售日:12月4日	53381 总:53381
8	鲸腹	机种:GC 类型:RPG	厂商:NAMCO 发售日:12月5日	47060 总:47060
9	太鼓的达人 出色的第三代★	机种:PS2 类型:ACT	厂商:NAMCO 发售日:10月30日	41674 总:214442
10	马里奥赛车・双重冲击★	机种:GC 类型:RAC	厂商:任天堂 发售日:11月17日	32855 总:359694



★NAMCO的独家音乐游戏大作“太鼓的达人”出色的第三代”自发售以来，在日本大受欢迎。这是一款以日本祭典中不可或缺的“太鼓”为主要构思所开发出来的节奏音乐游戏。游戏同捆包装设计可爱的“专用太鼓”，并附有专用鼓槌。过年在家玩这款游戏还可以为节日营造出更加热闹和喜庆的气氛哦！

日本街机游戏最新排行榜

游戏名称 (基板、厂商、类型)	投票率
1 育成足球2002-2003 (naomi2、sega)	74871
2 世嘉四人麻将・网络对战版 (naomi2、sega)	19352
3 机动战士Z高达・奥古对提坦斯 (naomi、capcom、act)	14683
4 太鼓的达人5 (system246、namco、act)	11756
5 AVALON之键 (naomi2、sega、etc)	10780
6 头文字D (naomi2、sega、act)	14066
7 麻将格斗俱乐部2 (不明、KONAMI、tab)	10086
8 VR战士4・进化版 (naomi2、sega、act)	8426
9 时间危机3 (system246、namco、stg)	4369
10 RACE ON (system246、namco、act)	4162

美国街机游戏最新排行榜

游戏名称 (机种、厂商、类型)	
1 NBA LIVE 2004	ps2、ea、spg
2 JAK II	ps2、scei、avg
3 MADDEN NFL 2004	ps2、ea、act
4 SUPER MARIO ADVANCE/SUPER MARIO BROS.3	gba、nintendo、act
5 WWE SMACKDOWN! HERE COMES THE PAIN	ps2、thq、act
6 TONY HAWK'S UNDERGROUND	ps2、activision、act
7 STAR WARS ROGUE SQUADRON II: REBEL STRIKE	gc、lucasarts、etc
8 TIGER WOODS PGA TOUR 2004	ps2、ea、act
9 NBA LIVE 2004	xbox、ea、spg
10 VIEWTIFUL JOE	gc、capcom、act

本期参与“中国电玩榜”的50名幸运读者名单

请认真填写回函表，并寄回本刊编辑部，您将有机会赢取精美礼品。本榜是我们中国玩家自己的电玩榜，希望大家都能热心参与投票，填上你最喜欢的游戏，争取让它登上榜首吧！下期50份神秘礼品等着你们来拿哦！

北京 范梓禹
上海 乐嘉宾
江苏 姚雷
河南 杨贵祥
北京 丁宁
辽宁 祝大鵬
上海 李鑫
江苏 崔挺
江苏 姜伟
江苏 王锐

黑龙江 李成
北京 赵杨
上海 李明华
天津 斌斌
江苏 吉祥伟
山东 彭国良
天津 孟杰
江苏 孙敬堂
河北 师启宇
北京 陈宇

湖南 李成
北京 赵杨
河北 李明华
广西 斌斌
四川 吉祥伟
辽宁 彭国良
安徽 孟杰
黑龙江 孙敬堂
辽宁 师启宇

江卓家 李成
乔宇红 赵杨
刘成喜 李明华
请听 斌斌
常建刚 吉祥伟
王维 彭国良
周涛 孟杰
王玮晨 孙敬堂
陈重 师启宇

吉林 于洋
云南 李泉飞
四川 郭鼎
辽宁 孙勃
辽宁 郭鼎
河北 周鼎
湖南 周鼎
重庆 冯重
广西 王冬
山东 王帅

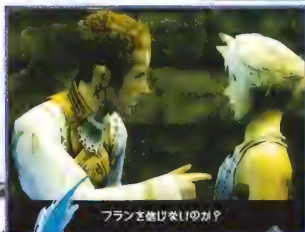
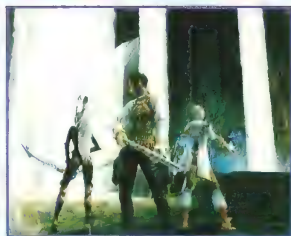
天津 陈超
江苏 秦立
湖北 史昂
上海 洪婷婷
北京 朱昆
山东 张鑫军
四川 彭坤
河北 吴克非
北京 易诺
天津 杨宇



无双报道集
特

最终幻想

根据最新画面
验证「XII」的
真貌!!



フランと旅しないのが?



FINAL FANTASY XII

ファイナルファンタジー XII

在新的一年里, SE的最终幻想将以史无前例的强势姿态席卷业界! 除去目前大家关注的焦点FF12外, FF7少年归来和FFX2国际版的最新情报也拨云见日! 三部大作集结一堂, 说2004年是FF年也一点不过分! 闲话少说, 现在就让我们进入FF的世界!

2004冲击报道

你所不知的角色登场!!
「XII」最新情报大魄力公开!!

《XII》的新角色情报终于浮出水面。这次我们将以最新画面为中心,对人物、世界观、系统等方面进行探索解析,从重重迷雾中探寻最终幻想新作的无穷魅力!请各位屏息以待。

PS2

厂商: SQUARE ENIX

发售日: 2004年夏

类型: RPG

价格: 未定

监制: 松野泰己

FINAL FANTASY XII

演员们齐聚一堂!「FFXII」中的重要角色

继瓦恩和阿西亚之后,又有2位新角色走到台前,不管是统治巴兰迪大陆的阿尔盖帝帝国,还是统治奥达里亚大陆的罗萨利亚帝国,以及位于两块大陆交界处的达尔马斯王国,自由的“空贼”不属于任何一个国家,而我们的主人公们也将在这“空贼”之名的号召下走到一起!

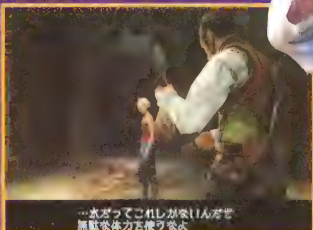


《XII》的实际画面实现了前所未有的真实表情,包括面部动作在内,角色的演技令人赞叹不已!



フランを助けたいのが

巴尔布莱亚自幼就与主人瓦恩一起行动,他对搭档瓦恩非常信任。



…次だってこれしがないんだぞ
無駄な力を使わない

巴尔布莱亚英勇无畏,充满自信的言行对瓦恩而言也是一种潜移默化的影响,在巴尔布莱亚看来瓦恩还是个不成熟的少年。

与主人公瓦恩的对比



瓦恩和巴雷特,这两位新角色是备受瞩目,这个将左手伸向前方,将剑尖对准敌人的姿势,大概也是他的招牌POSE吧?游戏中,角色大手一挥,潇洒地过了瘾,真是过瘾!格挡时,手一挥,潇洒地过了瘾,真是过瘾!格挡时,手一挥,潇洒地过了瘾,真是过瘾!

开发人员对于新作的描述

“巴尔布莱亚和瓦恩是两个相当“狡猾”的空贼(笑)。他们对自己充满自信,做事勇往直前,拥有作为冒险者的丰富经验。在旅途中,主人公瓦恩将一面游荡在自己所处的危机状况中,一边在巴尔布莱亚的带领下逐渐成长……这次,角色轮廓的设计没有受到其它概念的影响,包括背部,口型等每一个细节的描述都很到位,大家从即时演算的游戏画面中不难看出。就连像巴尔布莱亚的夹克纹理等小地方也没有含糊其辞。从头到脚每个部分都经得起推敲(皆川)。”

BALDFEAR

22岁

(人类)

年轻的空贼 巴尔弗莱亚

“我是一个充满正义感的空贼”，巴尔弗莱亚曾这样描述自己的身份。正像他所说的，空贼巴尔弗莱亚并不是一个为了钱财而偷盗的人。巴尔弗莱亚拥有十分独到的机械常识，是个不属于任何国家的自由人。他和维埃拉族的搭档芙兰一起，驾驶着飞空艇在空中自由翱翔。经常油嘴滑舌地找女孩调侃，一边饮酒一边对付恶徒。



FRAN

(维埃拉族)

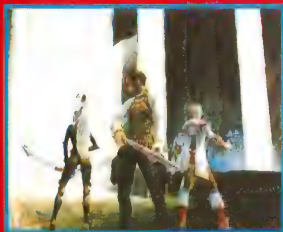
年龄不明

芙兰是巴尔弗莱亚的搭档，精通各种武器和格斗技，是个正在修炼中的维埃拉族女战士。芙兰不仅是个优秀的战士，还同时肩负着飞空艇的养护工作。维埃拉族的寿命比人类要长，但是作为女性芙兰也不愿意透露自己的具体年龄。

维埃拉族女战士 芙兰



难道是使用弓箭的女猎手吗?

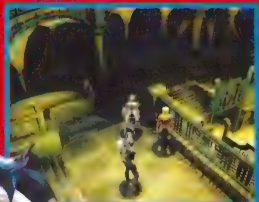


在游戏中的战斗系统，美兰的设定是“使用弓箭的女猎手”。在战斗中，美兰会使用弓箭进行攻击。她的动作流畅，给人一种优雅的感觉。

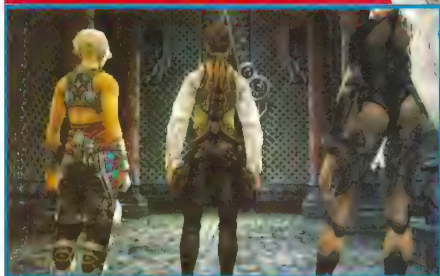


ミストを隠ける一瞬

在游戏中的战斗系统，美兰的设定是“使用弓箭的女猎手”。在战斗中，美兰会使用弓箭进行攻击。她的动作流畅，给人一种优雅的感觉。



在战斗中，美兰会使用弓箭进行攻击。她的动作流畅，给人一种优雅的感觉。



从西方视角看，美兰的设定是“使用弓箭的女猎手”。在战斗中，美兰会使用弓箭进行攻击。她的动作流畅，给人一种优雅的感觉。

与女主角阿西亚的对比

开发人员对于关键点的解说

“在游戏设定的初期，美兰有着一张更具兽人风格的脸。她原本是出自《FFT-A》的种族，本来我们应该照封不动地继承前作的设计，但是考虑到真实的兽人面孔不够可爱（笑），所以我们对她耳朵等其他细节进行了调整，把美兰变得更加女人味了。由于“精通武器”这项设定和战斗系统息息相关，所以详细资料仍属整个秘密”。（曾川）



さすがに私でも無理だったわ

在游戏中的战斗系统，美兰的设定是“使用弓箭的女猎手”。在战斗中，美兰会使用弓箭进行攻击。她的动作流畅，给人一种优雅的感觉。



主人公是一个开朗的少年，他有着金色的头发和蓝色的眼睛。

在游戏中的战斗系统，美兰的设定是“使用弓箭的女猎手”。在战斗中，美兰会使用弓箭进行攻击。她的动作流畅，给人一种优雅的感觉。



FINAL FANTASY XII

武田航平

年龄 (17)

武田航平在小学时就被
本人发现他的演技，从而开始
演戏。最初，他饰演的是主角的
对手角色，可以说是在主角的
光芒下成长起来的。在高中时，
他开始在电视剧中出演配角，
成为了一名专业的演员。现在，
他饰演一个这样的角色，一个
在主角身边默默支持他的角色。
武田航平说：“我希望通过我的
演技，让观众感受到角色的魅力，
并让他们喜欢上这个角色。”

为主人公瓦恩注入生命气息的演员



【武田航平】1996年1月14日出生（17岁），A型血，174cm 58kg（脚码27cm），在第14届《JUNON》超级男孩竞赛中获得优胜。其后更活跃于各种模特杂志上。目前日本热门的TX连续剧《MISAKI》的主角·风间浩吉也是由他扮演的。擅长的体育运动包括芭蕾舞、棒球、篮球等等。平时经常玩游戏消磨时间，现在全身心投入的游戏是《真·三国无双3》及《胜利十一人》，自称《FFX》中泰达与尤娜的KISS场面使他“第一次因游戏而感动”。

「自从『FFV』以后，我一直是她的超级FANS！」

武田■说起FF，我可是个超级FANS呢（笑）。第一次听说自己有机会参加《FFXII》试演时，真的非常兴奋，心想无论是什么样的角色我都会参加……等到了现场一看，才发现参加试演的人全都又高又帅，甚至还有外国人。当时我还以为自己走错地方了呢（笑）。

——扮演瓦恩的感觉如何？

武田■虽然松野泰己（监督）曾对

我说要以“面对另一个自己”的感觉来进行配音工作。但是在实际工作中，想象力和创造性都是非常重要的。比如说，门嘎吱嘎吱关上的场面等等，就需要我一边想象模拟当时的景象，一边仔细推敲自己的表演风格。那段时间，我在家里反复研究电影《加勒比海盗》（笑）练习发声方法。现在，我对专业声优们的出色演技佩服得五体投地。

——瓦恩是一个怎样的角色？

武田■每天过着自由自在的快乐生活。虽然外表开朗，但过去似乎发生过什么难以忘怀的事。他的意志很坚强，面对生活的时候也很积极，是一个演起来非常快乐的角色……我认为这将会是一款最出色的FF，因为游戏中有一位最棒的主人公。（笑）

武田君提供的「FFXII」秘密情报发表!

武田君在采访中讲述了自己参加试演时的情况以及一些不为人知的《FFXII》内幕……

小情报 1

角色试演都要考些什么?

“试演时我们会做各种各样的表演。除了‘小心翼翼地沿着墙壁行走’、‘挥剑保护公主’、‘捧腹大笑’等等，还有一些我自己觉得根本没有必要的(笑)奇怪动作。不过也确实蛮有意思的!”武田君如是说。

实际上，武田果断而细腻的表演获得了评审们的一致好评。他的最终入选也是实至名归!

小情报 2

最后的考验是“告白场面”?

虽然试演的竞争对手很多，但武田还是下定决心克服一切阻力。即使是面对模拟“蟑螂动作”的苛刻要求，武田同样全力以赴。另外值得一提的是，评审们还特别让武田试演了一个向女性告白的场面。结果他的精湛演技征服了审查员，而瓦恩的扮演者也随之敲定。因此这样看来，游戏中也会出现主人公的告白场面喽?

小情报 3

录音工作从2003年初已经开始

录音工作是从2003年年初开始的，当时GBA版《FFT-A》刚刚完成。

“录音、录像的工作非常多，到现在也没有全部完成。不过我一直都非常努力。而且我也很喜欢SQUARE-ENIX的动作数据工作室”(笑)“武田如是说。由于配音工作经常要从一大早上忙到晚上8点，所以武田已经和其他演员们成为了无话不说的好朋友。

小情报 4

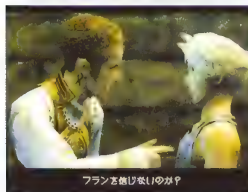
「FFXII」将呈现出一个更加广阔的世界?

武田君曾表示自己“非常喜欢FF”。那么作为FF饭斯的武田又是怎样理解FFXII的魅力呢?“我想，这个游戏将营造出一个从前所未有的宏大世界。虽然我很喜欢FFX，也觉得她很让人感动，但是新作FFXII确实远远超越了FFX的水准。从世界观上讲，游戏的建筑风格充满地中海味道，玩家在其中会获得更加真实而宽广的冒险乐趣。”

小情报 5

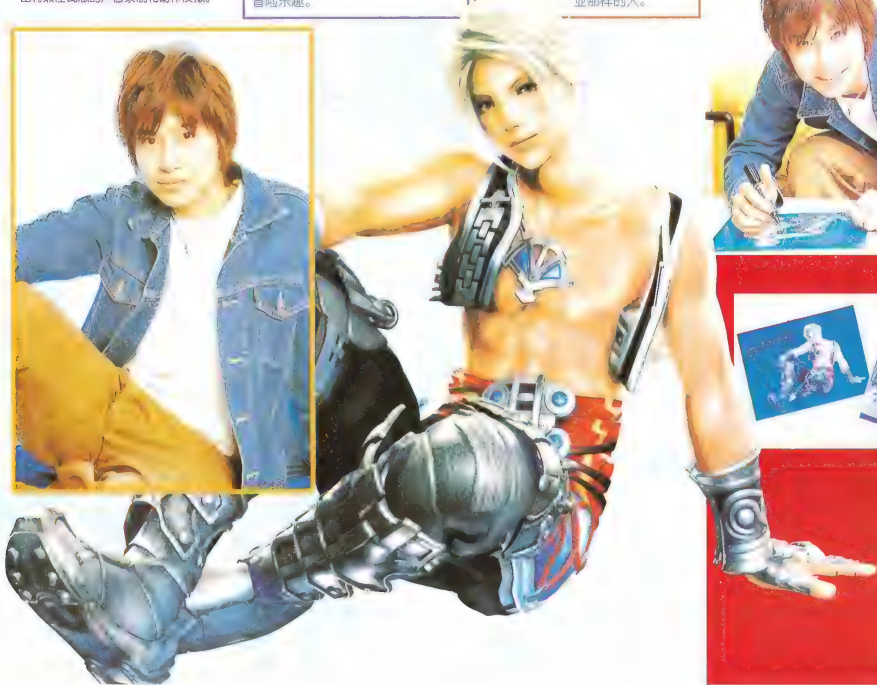
巴尔弗雷亚所向往的目标是?

“最喜欢的角色是谁?那还用说吗，当然是巴尔弗雷亚了(笑)。大概是因为他身上有着我所没有但又一直向往的东西吧。不论是一个动作，还是一句装腔作势的对白，全都帅呆了。甚至听到一看就让人觉得‘为什么这家伙不是主人公呢?’(笑)总之，不管是作为一个角色，还是作为个人而言，我都想成为一个巴尔弗雷亚那样的人。”



フランを助けたいのか?

经过千挑万选，终于选出了一个能够演绎出瓦恩风格的表演者。在游戏中，武田将兼任瓦恩的声音录制和动作模拟。



「最喜欢的角色是巴尔弗雷亚」(笑)「因为他的身上有着我所没有但又一直向往的东西吧。不论是一个动作，还是一句装腔作势的对白，全都帅呆了。甚至听到一看就让人觉得‘为什么这家伙不是主人公呢?’(笑)总之，不管是作为一个角色，还是作为个人而言，我都想成为一个巴尔弗雷亚那样的人。」



我的梦想是从游戏业界进入好莱坞!(笑)

狼， 觉醒了。

Cloud

曾有一群为了行星命运而战的狼。
他们不惜牺牲自己的生命，
用不懈的战斗去保卫蔚蓝的星球。
危机被平息之后，
幸存下来的狼陷入了睡眠……
可是现在，他们再度觉醒。
因为一场新的战斗，
已经悄无声息地渐渐逼近。

FINAL FANTASY VII

A D V E N T C H I L D R E N

对7大绝妙要素 的彻底检索！

6年前，FF系列的第7部作品
出人意料地从SFC主机转会至PS
平台，并最终打破了RPG游戏的
传统概念。如今，这部被许多
FANS奉为神明的作品又将以完
全影像的形式推出续篇。

在7代结束的2年之后，尽管

流星的恐怖已经渐渐过去，但
是一种神秘的病毒却在星球上
肆虐传播。为了再一次拯救世
界，也为了那难以抹平的伤痛，
主人公克劳德告别了孤独而平
淡的生活，在新的战斗的召唤
下觉醒了……

PS2

厂商：SQUARE-ENIX

发售日：2004年度

类型：影像DVD

价格：未定

其他：——



这不是游戏，而是一款DVD影像作品。

这里首先要提醒大家的是，该作并不是一款
游戏，而是一部纯粹的影像作品！作为FF7的续
篇，“归来少年”不具备任何交互性，是一部“只
能看”的影像作品。

Barett



一名少年的真正身份是什么？副标题“ADVENT CHILDREN”（归来少年）指的就是他们吗？

银发少年是三人中最具有领袖风范的，同时也是最接近萨菲罗斯的人。

三名神秘少年出现在克劳德面前。虽然他们的真实身份尚未明确，但是通过激烈的战斗场面可以看出他们将拥有极强的战斗能力。那么，他们阻击克劳德的目的是什么呢？他们与萨菲罗斯之间又存在着怎样的关系呢？

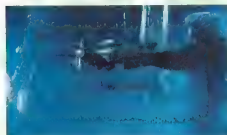
eNemy

CHECK: 1.....敌人



3人所使用的武器十分抢眼！

三人的手臂上都装有外形奇特的武器，从外形上看很难分清是枪还是格斗武器。虽然这是一部纯影像作品，但是这些武器的性能和作用依然是大家瞩目的焦点。



“如果本作是一款游戏的话，那么这应该是一种类似FF8中枪刃（Gunblade）的武器吧！”

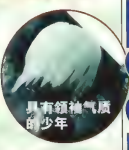


袭击克劳德的神秘少年

在浓雾弥漫的森林中，三位神秘少年与克劳德展开了激战。少年们使用各种招式，将克劳德逼入险境。由于三个人全都拥有超越常人的非凡力量，因此，即便是久经杀场的克劳德似乎也难有胜算！

3个人的目的是什么？

从难以掩饰的杀气推测，他们此行的目的就是要消灭克劳德。特别是这个貌似萨菲罗斯的少年，出手毫不留情。



具有领袖气质的少年

CHECK: 2.....战斗

在阴郁的浓雾中展开殊死搏杀



从未有过的“动作”演出引人注目！

由于本作是一款纯粹的影像作品，因此动作场面也达到了前所未有的逼真程度。大家可以在其中欣赏到充满临场感与速度感的精彩战斗。

一神秘少年利用超高移动将克劳德逼至绝境中。



bArett

CHECK: III 巴瑞特

曾与克劳德并肩作战的反神罗组织的领袖巴瑞特也将在本作中登场。那么，他是否会与克劳德一样投身新的战斗呢？他的倔强脾气会有所收敛吗？无论如何，如果他能再次投身战斗的话，其右腕上的机关枪一定会派上用场！

右腕上
装有机枪
的男人
再次登场



巴瑞特的女儿 玛琳现在如何？

说起巴瑞特，大家一定会想起他的女儿玛琳。在7代的战斗结束之后，立志要做个好父亲的巴瑞特就一直陪伴在女儿身边。对于这个外表看起来强硬得有些过激的男人而言，女儿玛琳是生命中最重要寄托。那么在新作中我们能否见到巴瑞特的女儿玛琳呢？

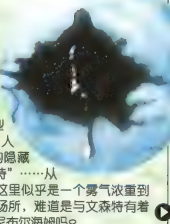


！虽然巴瑞特脾气火爆，但也是个疼爱女儿的好父亲。

还记得这张脸吗？
以及
这神秘地方是？



月亮上浮现出一个身影，从其独特的造型上很容易让人联想到7代的隐藏角色“文森特”……从画面上看，这里似乎是一个雾气浓重到有些诡异的场所。难道是与文森特有着深厚渊源的尼布尔海姆吗？



融入黑暗的
谜之男的真正身份是？

the unknown

背后映衬着一轮明月，一个奇怪的身影浮现于夜空之中。这个男人的真正身份虽然尚未明确，但我们推测他在故事中也占据着重要位置。如果真的是“那个男人”的话，克劳德的战斗或许就不再孤独了。

昔日的巨大都市，如今已
成为一片废墟



魔晃都市米德加尔。曾几何时，这里是一个生活着无数居民充满活力的巨大都市，但是自从支配米德加尔的神罗企业崩溃之后，米德加尔就化为了一片废墟。当初繁荣华前的街道如今已不复存在。

神罗灭亡后 米德加尔的现状如何？

米德加尔在以前的战斗中受到了猛烈冲击，如今已面目全非，变成了一座无人居住的死城。但是根据目前的资料看，这片废墟也将是本作中的重要舞台之一。



曾在忘却之都发生过的悲剧再一次浮现在眼前……这个画面是克劳德的回忆，还是再次发生的现实呢？FF7中给人留下最深刻印象的一幕，也将在《ADVENT CHILDREN》中复苏。运用高质量CG重新描绘的这个瞬间，应该是对往日的回忆吧。

在克劳德心中 艾莉斯是怎样的位置？

对于克劳德而言，艾莉斯是他在这个世界上最挂念的人。即使是现在，艾莉斯也依然活在克劳德的心中……那么这张图片是否预示着本作中会出现与艾莉斯相关的情节呢？此外，第二主人公蒂法与克劳德之间的关系也是我们关注的焦点。



1 这样的笑容我们还会再次看到吗？



忘却之都残留着
无法忘却的记忆……

CHECK:VI……失去的记忆

lost mEmory cloud's biKe

大家还记得当年克劳德驾驶摩托车冲出神罗大厦的一幕吧。在经过2年之后的本作中，克劳德有了一辆全新的摩托车。这辆摩托车的前方加装了武器等设备，是克劳德的专用用车。这次他将驾驶全新的爱车驰骋在战场上！

在车身上 加装武器

摩托车的车头部分装有很多利器。战斗时，克劳德会打开车头部分，从这些剑中任选一把展开战斗。

其它 交通工具

说到FF系列的交通工具，大家首先想到的应该是陆行鸟吧。它能否在本作中登场呢？

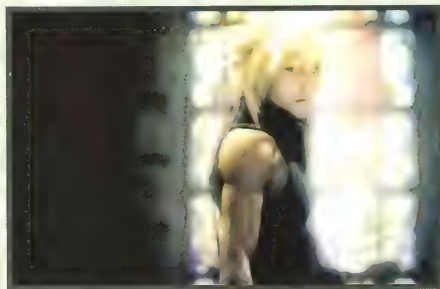


曾经的爱车HARDY DAYTONA



1 一FF7中著名的摩托车HARDY DAYTONA。不过它在游戏中却并没有太多机会露面。

克劳德在前作中的摩托车是HARDY DAYTONA。他骑在摩托车上英姿飒爽的CG画面想必给不少人留下了深刻的印象。但是说起HARDY DAYTONA只是一辆展示品，并非克劳德的私人用车。反之，本作中登场的摩托车则是克劳德的专用用车，让我们共同期待它的全新性能吧。





Yuna

她的歌声再度响彻天际——



MOVIE
画面也在
花样翻新!!

国际版本篇中尤娜的演唱会
MOVIE画面也将会有所变化。不仅
歌词会变成英文。演出部分也将加
入相应的变动。除了丰富的追加
要素以外，尤娜与Lunnie的
共同登台也让人
期待。

最终幻想X-2

FINAL FANTASY X-2

继上次对“X-2国际版”的
大容量报道之后,这次我们
又为大家带来了追加要素中的
怪物创造系统(Creature
Create)及最终任务的情报,
请大家继续关注!

Rik

INTERNATIONAL+LAST MI PS2

厂商: SQUARE-ENIX 发售日: 2004.2.19

类型: RPG 价格: 6800日元 其他: ——

最新情报公开!!
「最终任务」的
系统要点浮出水面!



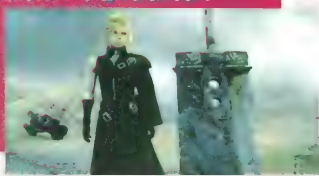
1 提前预约即可获得FF手机链

「X-2」国际版所附送的
手机链是大型挂件。附有
日本游戏史上首度国际版正式出
世纪念。以上说的手机链你还不
了解吗。过奖的太神秘成了电
脑玩家。为这部作品对于玩家的
玩弄。这次的赠品也同时比
前作给力。

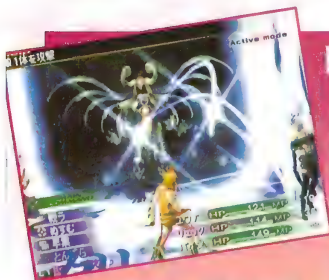


2 包含『FF7归来少年』的影像!

本作收录了知名游戏系列
FINAL FANTASY CHILDREN
的特别影像。大家可以看到
系列主角克劳与TIFA的
爱情故事。由于本作是
魄力十足的剧情系游戏魅力
(RPG)的精髓程度甚至
超过其他手机链。



Paine



怪物创造

由超大容量所派生的崭新要素

“怪物创造”是《最终幻想X-2》中追加的新要素之一。玩家可以利用从战斗中获得的怪物数据，自由组合创造出新的怪物。这些怪物将作为敌人出现在游戏中，玩家可以利用它们进行战斗。

捕捉怪物
玩家可以通过捕捉怪物来获得新的怪物数据。玩家可以通过使用捕捉道具来捕捉怪物，也可以通过在战斗中击败怪物来获得怪物数据。

怪物育成
玩家可以通过育成怪物来提高它们的战斗力。玩家可以通过给怪物喂食道具来提高它们的等级，也可以通过给怪物装备道具来提高它们的属性。

解放怪物
玩家可以通过解放怪物来让它们成为玩家的伙伴。玩家可以通过给怪物喂食道具来提高它们的等级，也可以通过给怪物装备道具来提高它们的属性。

怪物数据
玩家可以通过查看怪物数据来了解它们的属性和能力。玩家可以通过查看怪物数据来了解它们的属性和能力。

怪物战斗
玩家可以通过使用怪物进行战斗。玩家可以通过使用怪物进行战斗，也可以通过给怪物装备道具来提高它们的属性。

怪物掉落
玩家可以通过击败怪物来获得怪物数据。玩家可以通过击败怪物来获得怪物数据，也可以通过给怪物装备道具来提高它们的属性。

怪物进化
玩家可以通过进化怪物来提高它们的战斗力。玩家可以通过给怪物喂食道具来提高它们的等级，也可以通过给怪物装备道具来提高它们的属性。

每只怪物都有自己的事件

解放怪物之后，就会发生特殊事件。由于可以饲养的怪物数量有限，所以想到看到所有怪物的事件就必须投入相当大的精力。

也有与本篇剧情相关的事件!?

某些怪物的事件也会与本篇剧情密切相关！前作中残存的疑问或许可以在本作中真相大白！从这一点上讲，怪物创造系统在新作中所占据的重要地位也是显而易见的。

打造自我风格的独创战斗!!

成为伙伴的怪物也可以装备Resutplate（晶球盘）和Dresspheres（换装晶球）。怪物伙伴要凭借各种各样的特殊能力参加战斗。

多位NPC将成为伙伴!

除了怪物以外，老大和露比兰一次NPC角色也可以成为伙伴，加入战队。但是具体情况现在还不清楚，只有继续等待SQUARE-ENIX的官方消息啦！这方面还需要大家耐心一些嘛。

魔物斗技场中的“那个角色”!!

提达

(X)的主人公。为了保持剧情平衡，所以会作为特别成员登场。其战斗实力还能得到体现吗?

魔物斗技场是一个采用锦标赛方式的战斗设施，也是一个锻炼并检验魔物伙伴的好去处。玩家在其中不仅要与其他对手竞争，也可以见到前作(X)中的角色们！目前我们只知道提达、阿隆和西莫阿3人会参战，但是战胜他们之后会触发哪些特殊事件则需要玩家自己探索！



阿隆

前作中曾与主人公并肩战斗的阿隆也将登场。如果他已方同样的话肯定值得信赖，反之则会是个巨大威胁！



西莫阿

在前作中四处寻找究极兵器，并发表为成为魔物主人的西莫阿也将参战！



在魔物斗技场中登场的最强BOSS!!

根据最新情报，魔物斗技场中也会最强BOSS存在。虽然他的真实身份还不清楚，但是其超越本篇BOSS的实力已经得到证实。由于他的实力超级强大，所以没有深入游戏的玩家是根本无法向他挑战的；反之，如果不能打败这个实力最强BOSS也就不能算真正打穿了这款游戏！

游戏主人公也可以参加魔物斗技场

虽然参加魔物斗技场的主要目的是为了培育自己的怪物，但是玩家也可以自由操纵，使用尤·莉·妮·妮等主人公参加战斗。由于主人公的实力非常强大，所以玩家可以放心。

一对手是最强BOSS的话，大概就需要委托一帮帮手出场了吧！



实力远远凌驾于最终BOSS之上

最强BOSS

头领造型的魔物斗技场中的最强BOSS，其实力超越一切普通BOSS，位于魔物斗技场的最顶端，是玩家必须面对的终极挑战。

METAL GEAR SOLID®

THE TWIN SNAKES

合金装备 索利德·双蛇

GC	厂商: KONAMI	发售日: 2004.3.11
	类型: 谍报ACT	价格: 6980日元 对应年龄: 15岁以上

在游戏发售日确定以后, 玩家们期待度也是日益高涨, 该游戏延续了PS版原作厚重而缜密的世界观, 并采用了PS2版2代的图像引擎进行开发, 在GC上呈现了一个究极的MGS世界。

由于这款游戏的对应年龄层在15岁以上, 因此该游戏也被视为任天堂拓展玩家年龄层的一种切实行动。无论如何, GC版MGS都值得期待, 即便你是一个口味挑剔的玩家。

活跃于敌人世界
初代斯内克回归

通过最新的系统

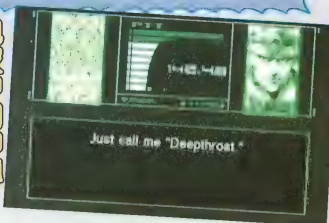
斯内克的血肉之躯也能打败坦克



一道是坦克的无敌, 玩家的充分利用和战略思维将保护自己。

潜行带让尺寸步难行!

电波中的神秘人物发来通讯



一个无法靠近的隐秘人物正在与斯内克联系。

传奇特工斯内克的故事在货运码头拉开序幕

故事序幕发生在敌人内部的货运码头, 与原作一样, 为了躲避敌人的视线, 玩家也可以跳入水中隐藏自己, 这样说来, 水中也有隐藏道具!



飞身跳入水中继续前进!

——遇到水里就安全了吗? ……刚刚这么想, 就遭到了来自岸上的攻击!

敌人从地面上向水中攻击!



能见度极低的主观视点画面, 让玩家成为水的统治者。

更加强调整角色的重要性

游戏导入了许多2代中设立的全新动作，因此玩家的攻略方法也将与PS版大相径庭。下面我们将介绍几种非常常用的动作技巧。玩家除了系统地了解这些操作以外，如何在游戏中合理地使用也至关重要。MGS是一款需要手、脑高度结合的游戏，只有透彻地理解各种动作才能真正体会到游戏的乐趣。

① 利用悬挂避开敌人的视线

抓住通道外侧的边缘从敌人的眼皮底下通过，这就是悬挂。当然用起来很方便，但必须随时留意画面左上方的生命槽，一旦耗光此内充就坠下身亡。



考验我的腕力吗？

体验最棒的剧情！！

与左轮交手！



抱歉了，社长！

一边小心不要打到社长（中间那个胖子），一边与左轮展开激战。

② 使用M9麻醉枪让敌人入睡

如果轻易地开枪杀死敌人，只会招致更加森严的戒备。但是用麻醉枪的话结果就会截然不同，甚至不杀人也可以推进剧情。所以推荐大家多多使用麻醉枪。



1—如果麻醉的士兵被其他敌人发现就糟糕了，一定要把他们藏好啊！

把麻醉的敌人拖进厨房或者储藏柜！

大逆转 敌人也有全新动作！?

在2代中我们知道了敌人的各种动作，在3代中敌人的动作将更加多样化。例如，敌人可以使用盾牌进行防御，还可以使用烟雾弹进行掩护。我们的任务就是利用这些敌人的弱点，将他们一一击破。

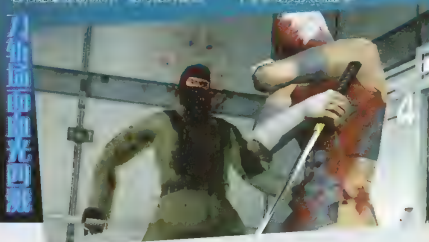


用后防侧

没错！负责过场制作的正是大名鼎鼎的北村龙井导演！

年轻有为的电影导演北村龙井将对本作的过场动画进行重新制作。因此许多镜头的运用将更加电影化，而由此所带来的视觉冲击力也将是空前的。北村龙井导演

本电影界最知名的一位导演，也是著名的电影在日本本土享有“2000年”的人气。此次龙井导演与MGS合作，龙井导演自述，他希望能“呈现一个全新的男人的故事”。



北村龙井导演的光彩四射

惊心动魄的过场

在画面中我们可以感受到生死存亡的紧张气氛，面对此类的紧张情况如何处理呢？



北村龙井导演的光彩四射

另类的奇幻世界

即将与大家见面



《HomeLand》是GC带给喜欢卡通形象玩家的一份消暑佳作。其中另类奇幻但不乏童趣的世界观必将带给您视觉和心理的双重享受！拿起手柄，让我们与男孩主人公牵手走入异世界！

家园

充满童趣与梦想

牵手

联结友谊与心灵

冒险

体验新奇与快乐

HOME LAND

家 园

GC	厂商: CHUNSOFT	发售日: 2004年夏
	类型: RPG	价格: 未定 其他: ——

这款《HOME LAND》是ChunSoft公司为了吸引所有玩家内心的童趣心理，以可爱的世界观、轻松的冒险为主题，推出的一款全新游戏。

故事的舞台，是一个和现实不一样的充满了梦幻色彩的奇异世

界。游戏中作为主人公的男孩和女孩无意中走进了这个世界，因而由此开始了一段神奇的故事。这款在异世界冒险以及结识各色伙伴，并在游戏中逐渐成长的RPG游戏，也许将为我们带来不一样的温馨感觉哦！

男孩和女孩进入的世界是一个遍布茫茫云海和满目碧绿，不可思议的世界。

迷失的两个人，

一路上遇到了许多长相奇特的居民。

沉睡在地底深处的森林、在云中畅游的鲸鱼、梦幻之都、漂浮在空中的船……

一场充满未知惊奇，

从未体验过的冒险之旅，现在开始了！

手拉手，将勇气和力量，注入心灵……

这个游戏的特色之一，就是叫做“牵手”的系统。一旦选择和伙伴“牵手”，你就可以在战斗中使用那个伙伴拥有的“咒文”和“技巧”。只要与更多的伙伴牵起手来，主人公们就会变得更强大，这一招儿在对付强敌时相当管用。而且，“牵手”还可以将村里的人带到别的地方哦。以此看来，“牵手”指令对游戏的发展应该也起着至关重要的作用。

和伙伴们在一起做什么来帮忙。



让我们手拉手一起去冒险吧！！



和更多的伙伴牵起手来。一个会面时的问候，会合时数据的保存，这些小小的举动而牵。

温馨的画面给冒险更平添了一分梦幻色彩

在这样奇特居民的不可思议世界中，轰轰烈烈的大冒险展开了。该作充分发挥了GC的机能，呈现出一幅犹如画册一样可爱温馨的世界。游戏导入了固定的俯视型视点，同时兼顾了画面的比例和游戏的手性。接下来，我们将介绍几个本作中的特色场面。在这个世界中，究竟会发生一些怎样的故事呢？让我们用快乐的心情期待该作早日推出吧！

门对面 广阔的世界是……



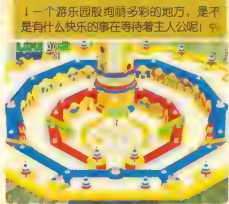
！主角们进入了一个巨大迷宫般的地方。墙壁上还绘有类似咒文的东东。

巨大的机器人？



！巨大的机器人？！呃……这个不可思议的建筑物究竟是什么呢用途的呢？

游乐园？



！一个游乐园般绚丽多彩的地方，是不是有什么快乐的事在等待着主人公呢？

沙漠



！没有任何植被的沙漠地带。只有怪物一样恐怖的身影在四周出没……



◎ 男孩
(玩家)

每天过着上学、玩游戏的平常生活，在某天，却突然被神秘的“谜之声”引导，进入了一个不可思议的世界，开始了一场奇特的冒险。

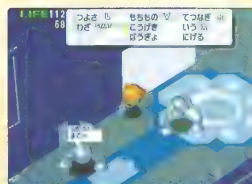


◎ 好朋友

男孩(玩家)的朋友，跟随男孩一起来到异世界的少女。两人突然被卷入了一个怎样的旅途？等待他们的将是什么样的考验呢？

简单的选择式战斗指令

该作重新回归RPG游戏的原点，采用了选择式指令的战斗方式。一旦和敌人接触，就可以不经过程序转换而直接进入战斗。根据所选择的指令决定下一步的行动，打倒面前的敌人。在战斗场景中，“牵手”占据着不可替代的位置。男孩(玩家)只要和异世界的居民们牵起手来，就可以使用他们所具有的能力了。而且，在保护较弱的伙伴时“牵手”也发挥着重要的作用。和更多的人牵起手来，勇敢地出发冒险吧。



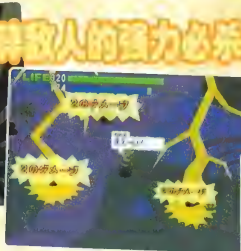
！在战斗场景中，画面上方会显示各指令。除了普通的攻击外，还可以使用“牵手”与伙伴们一起消灭强敌哦。

战斗指令

在图片中，我们可以看到“攻击”、“防御”、“逃跑”等RPG游戏中常见的指令。选择“技巧”指令的话，则可以使用咒文及特殊技。不过最引人注目的还是“いう”(说话)选项。如果男孩(玩家)对怪物使用“说话”指令的话，说不定就会有特殊的事件发生哦。还有，窗口左下方的空白处是不是也会出现某些特别指令呢？



！一展开攻击时就会插入魄力满点的动画。使出强力必杀将敌人踢飞吧！



！一个攻击指令，还有一个攻击指令，还有一个攻击指令……

！有各种各样的敌人在冒险的旅途中！大家准备好了吗？



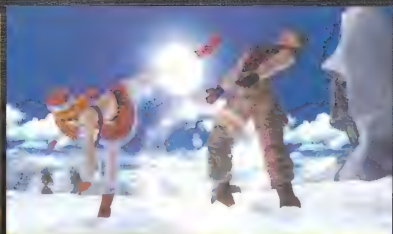
！一个攻击指令，还有一个攻击指令……



◎ 神秘少年
路基

主角在异世界里相遇的少年。他的身份和来历以及有关他的一切都是个谜，而且他身上似乎还隐藏着个重大的秘密……！

无双报道



新的服装、新的场景陆续登场!

在3D格斗游戏群雄争霸的1997年, Team NINJA以《DOA》土星版跨出了伟大足迹的第一步,随后推出的雾幻天神流和DOATEC的剧情相交错の破戒天狗战记《DOA2》又再度风靡20世纪末,如今,另一款高完成度的《DOA》即将出台!

经过磨练再度苏醒的超美丽影像

重新IAOMI推出4年后,《DOA》以追求极致的视觉享受为目的,携带在Xbox上再次回归Xbox,重生后焕然一新的角色们定将令你为之惊艳!

利用通信对战展开更加激烈的战斗!

本作对应Xbox Live可以进行语音聊天,所以玩家间的通信对战也更加刺激人心!赶快对火爆的连线对战发起挑战吧!

2款作品合而为一的『DOA2』

本作是光盘游戏,2张光盘分别收录了《DOA》和《DOA2》,让你一次在Xbox上把《DOA》系列玩个够!

DEAD OR ALIVE ONLINE

我们这次带来的关于新场景和新服装的情报同样也是精彩纷呈!正因为是Xbox平台,正因为对应live,所以相信这款顶级的《DOA2》定能在今年春天展翅高飞!

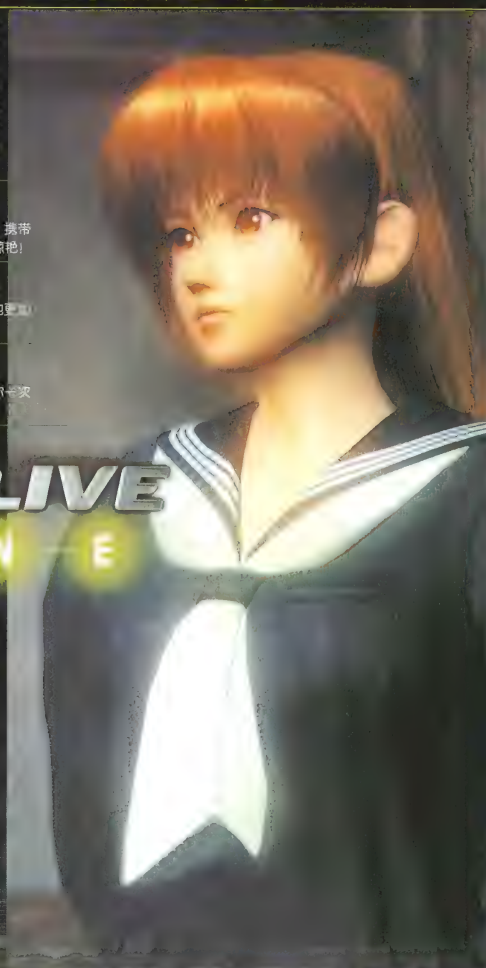
XBOX

厂商: TECMO	发售日: 2004年3月
类型: FTG	价格: 8800日元 其他: 对应网络

不断进化,绽放出极限光芒的『DOA』

3月发售

即将降临!



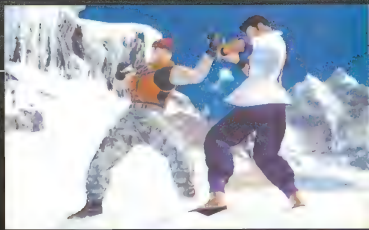


Check it『DOA』! SYSTEM

统括『DOA』的基本系统

《DOA》系列中收纳了很多其他作品没有的系统，其中最特别的就是“抓技”。只要掌握了敌方的套路适时按键的话，“抓技”就可以化解所有的打击，不仅对攻击方是个很大的威胁，防守方也很有可能一举扭转局势。另外，强调抓技优势性的“临界打击”及位置选择重要性的“危险地带”等攻击系统，也是该作的几大亮点。

一旦使用抓技时，交战双方在一定时间范围内可能出现僵持状态。



战斗的主旨就是环环相扣

防御敌方的攻击。在防御中投掷。在投掷中反击等反击策略都是一般的3D格斗游戏常常使用的系统。不过，《DOA》则在强力的攻击技上又加入了“抓技”，这样玩家可以主动造成互相钳制的局面。另外，防御敌方攻击后反击出投掷技的招式也是该作的一大特色。而且，游戏还导入了在前作中投掷的技巧，这种高反击技巧可以造成普通技1.5倍的破坏力！所以策略在这款作品中占据着前所未有的重要位置。



使用四肢展开主要攻击

分成上、中、下段三种属性，每种属性都有密切的联系，其中也有能够突破防御的强上级攻击。

抛掷静止的对手

对付防御相当有效的手段，基本上有对立和对策2种。某些角色还拥有下落投掷技。

以柔克刚的反击技

攻防一体化的投技。一旦输入输入对付打击属性的指令，就可以命中敌人的要害。

利用Xbox Live实现彻底的对战 即使不连线也同样好玩

接受采访人 Team NINJA 领导 板垣伴信

作为对战手段对应 Xbox Live

——在线部分的开发情况顺利吗？
板垣 对战部分的开发正在顺利进行。接下来，我们将开始制作用户界面部分了。这部分基本上就是制作房间，玩家可以在房间里对战也能观战。虽然目前预定一个房间最多可以容纳8个人，不过还没有正式确定下来。玩家既可以选择生存战，也可以选择锦标赛的战斗模式。另外，还有一个大家都能成为幸存者的模式哦。——这种大家都是幸存者的模式真是神秘啊（笑）。

板垣 在Xbox Live上，玩家可以选择各种各样的游戏模式。而且还可以查询包括街机玩家在内的所有排名。我们也会把街机版《DOA2》中的UPS（user profile system）活用在这里。

游戏中的排行榜分成在线和脱机两种，例如在线排行榜主要反映的是玩家上传的计时赛结果。游戏中将有多达50~60种的排行榜。

——相信所有已经连接Xbox Live的人都会一定想玩这款游戏吧。

板垣 对啊，因为终于可以在家里享受战略格斗游戏了嘛。总之，大家一定要玩玩看。

——那么关于其他的通信要素呢？

板垣 我们暂没有提供内容下载的规定，因为毕竟还有为数不少尚未连接Xbox Live的玩家。不过，就算不连线该作也一样非常好玩哦。

『DOA』的世界 更加美丽精致

——该作好像以《DOA2HC》为中心增加了不少的服装吧。

板垣 我觉得富芳的蓝色中国旗袍做得很不错。就算是以前不太喜欢

《HC》的人，这次也会非常喜欢的。

——游戏图片的精致度也增强了不少啊。

板垣 不只是精致度而已，出色的图片也可以令游戏本身的趣味性大大增加，玩起来更具快感。虽说一款好的游戏不只要有出色的画面，还要有丰富的游戏性，不过如果光有游戏性就能满足的话，那还不如去玩西洋双陆棋。麻将也不错啊（笑）。正因为这些传统“游戏”的深度无法和电视游戏相比，所以我们会选择电视游戏。

电视游戏不仅仅只是使用电视玩游戏，时至今日，影像也已经成为了游戏性的一部分。如果无视或是否定这个事实，都是绝对没有未来可言的。所以长久以来，我们一直在孜孜不倦地对影像和交互性进行研究，而《DOA》正是我们成果的体现。

——从《DOAX》中可以看出女性角色都采用了新的造型，那么男性角色呢？

板垣 当然所有的角色都经过重新描绘啦。有的角色在体格上有所变化，而且那些帅气的男性角色也有

了巨大的改变。当然，服装也增加了不少（笑）。

——游戏是否收录了所有《HC》的服装呢？

板垣 是的。不过有一个设计师想撤销的服装，所以以后也有可能撤掉。

——部分场景的构成有很大的变化啊。

板垣 尽管我已经厌倦了同样风格的画，可广大的玩家似乎还是乐此不疲吧？（NINJA GAIKEN）的引擎着眼于展现出宏大的舞台，而《DOA》的引擎则更注重局部空间的美感。从这一点上就能看出，不同的游戏性对影像的方向性所造成的影响。

——舞台场景虽然变了，技巧和角色似乎没有变啊。

板垣 虽然我们在游戏中加入了几个新系统，但基本上还是以DOA2为基础的。至于嘛嘛？嗯，虽然有不少人希望她能够出现，不过她应该不会登场的。原因有两个。第一，游戏中没有为她专门设立的故事模式。第二，她总是说些“我一定要加油——”之类的台词，实在是太适合战斗吧（笑）。

Check it DOA2! COSTUME

将女神们点缀得更加多姿多彩的战斗服装



续音

黑暗女主角HC

身着Xbox版黑暗女主角服装的续音洋溢着小恶魔般的诱人魅力，同时集天真无邪和性感于一身，胸部的曲线和衣服的质地都是引人注目的地方。



这里，我们将公开大量令饭斯们为之狂热的新服装！本作中的服装数量远远超过《DOA2HC》，而且全部经过重新绘制！即使是同一款服装，在Xbox的强大机能下也变得更为华美。除了服装的细节部分有所调整外，背景、角色造型的变化也是层出不穷，给玩家带来强烈的新鲜感。想看看穿上圣诞老人的衣服是什么样子的吗？想知道这些远超出我们想象的全新服装究竟有哪些变化吗？那么就不要错过接下来的报道哦！



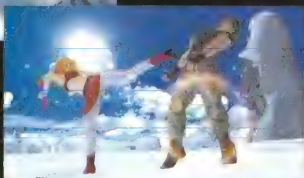
！一身便服的续音正在雪原上和雷欧战斗，看起来，该作中的服装数量真的很多啊。



续

圣诞老人NEW

《NINJA GAIKEN》预约特典、超白金《DOA3》及《DOAX》特典海报中圣诞造型的霞，将在《DOA2》中登场！



！在一个优雅的空翻，使出玩家们熟悉的月轮脚准确地命中雷欧，白色的丝袜和红色的短裙相映生辉，耀眼夺目。

一天空、白雪和阳光都得到了逼真的再现，再加上霞的服装，整个场景充满了圣诞节的气氛。

！使用太刀的霞方是个反派，追逐的目标，让读者们中国狂追。



雷芳

中国旗袍(蓝)HC

雷芳的这身衣服充满了浓郁的中国风情，尤其是旗袍上的图案更是格外精细。虽然目前已经公开了部分新服装，不过仍有不少的新造型尚未登场，让我们拭目以待吧！

艾莱娜

便服HC

艾莱娜的这身便服设计简单而又不失时尚，清凉感十足。而且，这种质地薄而软的紧身服装也非常便于活动。这场教会的神秘之战，究竟会以哪方的胜利而告终呢？



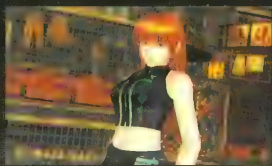
！经过重新绘制后，角色的颜色更加鲜艳，生动。

续

Xbox NEW

在东京游戏展上，MICROSOFT展台小姐所穿的衣服也变成了游戏中的服装。霞的这身服装虽然款式相同，不过领口部分还是有些不太一样的地方。

！游戏中霞的服装在《DOA2》中所穿的服装色彩巨大差别！



续

影牢风格HC

PS版《影牢》中的主人公所穿的服装，当初在《DOA2HC》中登场时曾在饭斯中引起了轩然大波。这样看来，艾莱娜的《苍魔灯》风格服装大概也会出现吧。



续音

影牢风格HC

PS版《影牢》中的主人公所穿的服装，当初在《DOA2HC》中登场时曾在饭斯中引起了轩然大波。这样看来，艾莱娜的《苍魔灯》风格服装大概也会出现吧。

蒂娜

便服HC

蒂娜的这款便服不仅便于活动而且也突出了她的曲线。同时兼顾了独特的设计与机能性。磨白的牛仔裤、红色的紧身上衣、外加一件黑色的短外套，与身为模特的蒂娜非常相称。



露

制服HC

露的水手服终于公开了！这款服装在之前的作品中一直深受玩家喜爱，所以这次自然也是不可或缺的重头造型啦！左图是夏天的制服，另有一款紫黑色的冬天制服（见本报道第一页）。

【男性阵容也更加充实！追加造型令人期待！】

虽说《DOA》系列一直是以女性角色为中心，但男性阵容也绝对不会输给这些女孩！经过制作人员的精心重制后，这些男性

角色的服装也将更加有形。甚至连一些细节都会变得更加逼真。没想到TEMCO在打造帅哥美女时真是公平啊！



艾恩



巴斯



雷欧



李



李创



拜曼

除了剧情模式中的最终BOSS万古巧以外，所有角色都已经在公开的游戏画面中登场了。那些没有见过的新服装也真是令人期待啊。

验证 【从绫音类推出『DOAO』的服装数量】

在Xbox版《DOA2》中，绫音的服装可说是数不胜数，远远突破了以往的记录。其中全新的服装共有Xbox、运动服、工装裤、露肩装四种。而《DOA2HC》中的服装则共有8种。虽然我们下面写的4种服装尚未公开，但这样推算下来的话，本作中至少会有12种服装。那么，露也应该有足以匹敌绫音的超多服装吧。看来这次《DOAO》不把玩家们弄得眼花缭乱是不会善罢甘休的。

为公开的『DOA2HC』服装

- 忍装(缎带)
- 忍装(橙色)
- 运动夹克
- 冬装

未公开4+已经公开8
=最少12种以上！



Xbox



黑暗女主角



运动服



便服(黑&白)



露肩装



影牢风格




工装裤



忍装(紫)







在《风来的西林》系列中登场的怪兽们将向激烈的对战式足球发起挑战！使用育成模式，训练出最出色的选手吧！

中，玩家可以把这些怪兽们训练成为一流的足球选手，在绿茵场上为夺得最强之证“COPA DE PLATA”而努力，最终在联赛中夺取胜利！

厂商: CHUNSOFT	发售日: 2004年	
类型: SPG	价格: 未定	其他: ——

- 每一支队伍有4个人，进行4vs4的比赛
- 利用过人和妙传等技术，然后将球踢进对方球门即得一分
- 全局分上下半场，结束时分数多的一方获胜
- 选手们都是怪兽
- 可以自由地使用特技
- 可以使用附加道具



1 基本规则和足球大致相同。不过，既然选手都是怪兽，那么自然也可以使用一些特殊的能力了。



种族 阿姆鲁

阿姆鲁可爱的外形一直颇受玩家喜爱。而且它的忠诚度很高，即使中了“催眠术”也不会叛变投敌。

种族 饭团变化

可以把敌人变成饭团的样子，然后趁敌人变成饭团不能动的时候，将球踢进大门。



「比赛中，道具会从空中掉到场地上。要球还是要道具呢？其中利弊只有玩家你来选择了。」

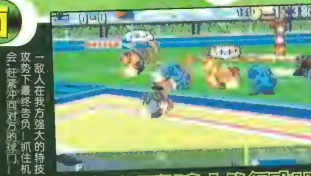


（一）把球传给伙伴，利用飞铲断走对方的球。基本动作也是至关重要的，需要玩家多加练习。

使用附加道具

华丽的比赛场面

比赛规则与足球基本相同。玩家要使用基本的足球技巧想办法将球踢进对方球门。不过，由于在本作中的角色可以使用特殊能力和附加道具，所以比赛场面将更加精彩纷呈。利用将对手击飞、招唤雷电等华丽的特效展开一场眼花缭乱的比赛。是否能够将特殊能力和道具使用得出神入化正是决定比赛胜负的关键！下面，就让我们看看比赛中的场面吧。



使用特殊能力压制敌人的行动!!



使用必杀射门来了结敌人吧!

在强和关键时刻，只有用空所

把选手们锻炼成第一流的吧!

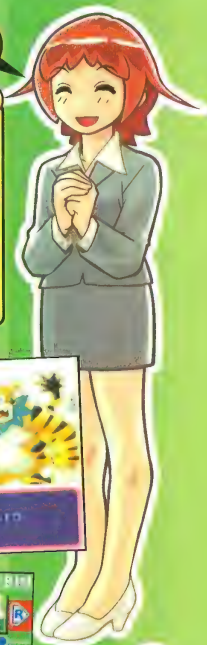
玩家必须利用短短10个月的露营地训练时间,对怪物们进行育成。1次训练最多可以同时育成5个怪

兽,完成育成的怪兽就可以组队备战了。组队的球员实力越强,在联赛中取胜的几率就越大。

在菜单画面中选择育成的指令。经过1个月,就可以将自己在联赛中培养的选手编入球队了。最多可以编入4名队员。每场比赛完



((((((菜单))))))	
练习	训练自己的选手,提升他们的各项参数。
会议	当选手们有烦恼的时候,可以与他们谈心聊天。
道具	购买训练时使用的各种道具。
比赛	决定比赛选手,开始练习比赛以实践特训的成果!
其它	进行存盘等各种游戏设定。



NETSAL 选手介绍]

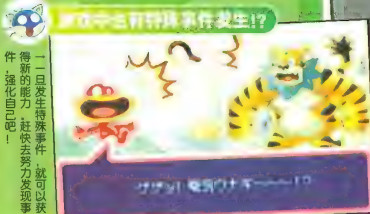


种族 玛姆

能把球抓到手里,然后就这样一直把球带进对方球门,是个很变态的厉害家伙!!

种族 龙

喷射超高温火焰,点燃球或对方球员。不过一旦大火蔓延开来,会造成无法收拾的灾难局面呢!!



一选手中有“耐久力”和“速度”等各种各样的身体状态设定。



1 抓住敌人然后果断地将其扔出去。这就是老虎·爱玛。巧妙运用这一技巧把对方队员扔出去,彻底摧毁他们的攻势。



1 恩多巴自己可以变成饭团!趁着敌人真假难辨的时候,赶快发起进攻吧。

使用强大的技巧扭转战局!!

游戏中会有五花八门的怪物登场。根据他们的种族,每个怪物所拥有的特殊能力也是各不相同。而且,要想掌握某些特殊能力,还必须要发生特定的事件才行。不过,通过一段练习后一旦掌握了这些技巧,其威力也是非常惊人的。这里,我们就介绍一下能够同时将我双方卷进来的豪华特技和几乎是犯规的诈骗技等5种超强的特殊能力!



1 将子弹射向球门。利用爆炸所产生的冲击力将敌人逼退的时机,将球抢到手!不过这样不是连自己也遭殃了吗??



1 “必杀技”——蝴蝶球炸裂。即使是怪物,也不敌这么可怕的“小鬼”吧。



1 忽强变化的特技就是将对手变成饭团。由于变成饭团后会无法行动,所以可以趁其不备将饭团球踢走!!

把球变成蝴蝶球! 把球变成饭团!

让我们挽起手一起度过青春的一页.....



以『Spectral』系列令众多饭斯如痴如狂的Idea Factory,如今一改原有风格推出了一款以日本原宿为舞台的恋爱AVG!

「恋人」与「学习」
甜美中伴着苦涩的高中生活
让我们至今难忘

PS2

厂商: Idea Factory

发售日: 2003.3.25

类型: AVG

价格: 6800日元

其他: —



MATE
LOVE 100%

STEADY x STUDY

恋人 x 学习

共同寻找只属于你的「STEADY」吧

曾创造「圣魔战记」系列的
IdeaFactory发表了首款恋爱AVG!

「您能与我学习相恋的浪漫故事吗?期待您的来信!」



STORY 伙伴、梦想与恋人。邂逅在情窦初开的校园时光

主人公根诚就读于东京都府立高中“神森学园”。刚刚入学就面临一个找不到自己的梦想，对未来迷茫的少年。不过，自从在朋友们的帮助下加入了戏剧部和学习组以后，校园生活发生了巨大的改变，充满激情的高中生活也由此拉开了序幕。



SYSTEM

将传统AVG与『SA×SD』完美融合的新系统曝光!

《SA×SD》的基本系统与传统AVG一致，玩家要在与角色对话后选择选项推进故事的发展。但是在某些特定情况下，游戏中就会发生“ASV”（Around Search View），也就是说，玩家可以在某段时间内自由行动，根据自己的想法影响故事的进程。而游戏事件部分中加入的高质量动画也成为玩家无法拒绝的巨大卖点。

在ASV系统中，玩家可以自由地探索游戏中的世界。



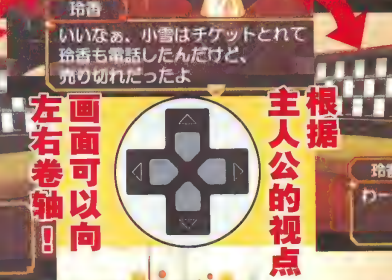
！特殊事件的动画长达十分钟之久，不仅有效地调节了游戏节奏，也让玩家大饱眼福。

可以进行真实交流的



「ASV」系统

在特定时间内随意观察四周并采取实时行动的系统，即“ASV”系统。玩家可以使用十字键，与坐在旁边的女孩聊天，或者在咖啡店与朋友们调侃，明显提升了内容的丰富程度。ASV在游戏中扮演着极其重要的角色，通过该系统玩家可以触发许多特定事件，是有别于其它AVG游戏的最大卖点！



左

按下左键的话

右

按下右键的话

KONAMI



J.LEAGUE

Winning Eleven Tactics™



SILVER

SILVER

GOLD

SILVER

电子游戏软件

编辑

CROSS
REVIEW

点评

评论人

发布日期

2003年12月30日

SONIC HEROES



同时发售三个版本的SEGA动作游戏新作。整体来说，3个版本中表现力最好的，当然画面最细腻足以让人回味无穷。

2003年12月25日

极品飞车·地下



欧美大气的赛车系列新作，本作在画面上下了苦功夫，华丽程度超出人们的接受能力，甚至对游戏的进行都产生了一定影响（笑）

2004年11月18日

塞尔达传说
时光之笛

海洛尼发售的主力游戏之一，本作是完全汉化版本，将原作精髓的设定完全展现在中国玩家面前，而游戏内容的深度在当前游戏中无出其右。

2004年1月1日

ICO古堡谜踪



SEGA公司的代表动作游戏系列汉化版，是PS2上发售的冷门游戏，游戏的大构架来自欧美，在难度方面适中，推荐一试。

游戏

评论人

风林



宇部



PERFECT



天师



评论

风驰电掣的感觉，虽然本作不是SONIC系列的正统作品，但游戏的素质却丝毫不可马虎。本作同时发售了三个版本，从媒体来看，XB版与GC版在同一级别，画面稳定而且色彩艳丽，实在是养眼的很。本作的系统并不复杂，游戏的进行要充分运用每个角色的不同能力，在多人对战的时候尤其热闹。当然，由于处于华前住在让人眼花缭乱，搞不清方向的现象见怪不怪了也……

跨Xbox、PS2及NGC三大家用平台的SEGA当家大作系列最新作，速度感超强的竞速ACT。玩家可以任选一支队伍来进行游戏，每支队伍都由不同的具有独特能力的角色组成，善用角色的特殊能力是取胜的关键。游戏中的关卡场景光效出众，非常漂亮。

大家千万不要因为这是一款跨平台的作品而不够重视！游戏画面是系列中最炫的，世嘉对于蓝色的角色人设，系统简单明了，竞争的趣味让人手心冒汗，难以言表！美中不足的是模式切换过于突然，头晕晕然谈不上，但是初玩者肯定会感到不太适应，或许是索尼克的速度太快了吧！

游戏不得不令你想起到初挑战SONIC ADVENTURE时的情形，但是这个游戏明显要华丽得多，可以说是索尼克系列玩家最不容错过的游戏（仅限XBOX版本）。诸多人气角色被分成三个小组，而且由于系统细化，小组内的主力角色不同时，对战时会有不同的游戏体验，总之非常酷。

由于本头并没有看到XB和GC版，因此也就无从比较三个版本的不同之处了。单就PS2版的画面来说，画面有些吃力，差别的现象非常明显。这次“极品飞车”在系统上改进比较大，除了以夜赛为主外，系统上融入了“Burnout”的部分要素，感觉还不错。不过，这款游戏似乎过分渲染了华丽的效果，反而是使赛车部分有些削弱。

曾经叱咤风云的赛车游戏最新作，虽然在视觉上令人找到不少惊喜，但游戏的内容却没有什么实际的突破，难道赛车游戏做起来只是在画面上下功夫吗？在对那些虚假光效看够后，游戏中的乐趣就失去了大半。不知道续作还要如何行下去。

PC上最家喻户晓的竞速游戏登场PS2（不过PS2版的表现确实没有PC版流畅）游戏的画面让人感到非常不爽！不过夜赛的设计总算弥补了这一缺点，华丽程度甚至超出了笔者的想象。与该系列的其他作品相比，本作似乎有点喧宾夺主，画面的魅力压倒了竞速本身！

“极品飞车”系列一直都是PC赛车的最爱，这次其最新作“极品飞车：地下狂飙”也表现不俗，游戏中可以选用的车包括本田、三菱、尼桑、道奇、福特、丰田和其他厂商高规格的车辆。赛车比赛绝对会对大吸过瘾！城市夜景从现实生活中再现，游戏体验绝对精彩！不过相比起来其操作性则略显逊色。

好不容易逮到评这款游戏的机会了（笑），多谢神游。作为ZELDA系列中最经典的一部作品，本作的汉化意义不言而喻。对于绝大多数中国玩家来说本作的推出简直就像做梦一样，除了完全理解剧情了解谜题设置外，也给广大玩家提供了真正不需要依赖攻略而独立完成这款游戏上最大APRG的机会。这款游戏是推荐给玩过作品，如果没有玩过游戏的玩家试玩会享乐的。

本作继承了Mario64成功的3D理念，崭新的游戏系统将动作FPG推向顶峰。庞大复杂却不乏味的迷宫设计是这款游戏的特点，剧情方面通过任天堂史无前例的精心编排，展现出电影般真实的游戏世界。作为一款里程碑级别的游戏作品，神游的汉化功不可没。

全中文的塞尔达登场！为神游上能够推出这样的游戏脱帽！游戏的汉化非常不错，绝无含糊其词的地方，玩家可以踏踏实实享受自己探索的乐趣。个人认为之时之笛塞尔达系列最棒一部作品，游戏难度似乎风之笛的一倍，即使全中文的游戏玩家也要好好开动脑筋！对于喜欢钻研的玩家来说这是很值得的！

首先还是要对任天堂表示感谢，这款伟大的游戏终于被汉化。不愧是先锋型APRG，其动作解谜的成分非常大，而制作者对三维世界的逼真刻画，让人很难想象这是多年前的游戏。经典就是经典，时之笛拥有深厚的背景设定，更加高深的神话性，如果下定决心是很难完美通关的。

这款游戏几乎不用多说了，木头全部加在一起干了七八遍，感情之深众所周知。这次的大陆版又能得到？虽然近两年前的游戏，但是今天再次想起来感觉依然很好，不得不佩服制作人在动作游戏的造诣上实在是天才，如梦幻般的游戏体验始终，让人分分钟不愿离去。虽然这款游戏几乎不需要太多的汉化，但作为游戏爱好者，依旧是PS2玩家必须收藏的。

作为中国大陆正式发行的首批PS2正版游戏，本作华丽真实的画面会给初次观看的人带来不小的震撼。游戏的类型和方式也比较好，汉化的文字为我国的玩家带来了便利。游戏气氛非常清新，毫无AVG中普遍的压抑感，休闲味道浓厚的作品。

继时之笛以后，全中文的ICO也与中国玩家见面了！但是与之相比，本作汉化的优点并不是很强，因为游戏本身对白并不多，还是期待看到这样的大作送到我们手中吧！作为一款一般的游戏氛围仍然令人心旷神怡，游荡其中的乐趣恐怕不是一般的游戏玩家能够体会的。

由于这款游戏相当特殊，因此我们必须予以高度重视，ICO并没有什么游戏性，也谈不上什么难度，玩家的主要任务还是对角色进行各种动作的控制，按步骤进行古堡探险计划，由于对于古堡环境的刻画实在是非常美妙，加之有个小女孩的如影随形，游戏体验非常到位。



2003年12月30日

SONIC HEROES



机种: PS2
厂商: SEGA
类型: ACT
媒体: 光盘

SONIC最新作的PS2版, 虽然在某些方面略逊于XB和GC版, 但游戏的整体素质却毫不含糊, 唯有画面和音效两方面稍不及

2003年12月18日

SNK VS CAPCOM
CHAOS

机种: PS2
厂商: SNK PLAYMORE
类型: FTG
媒体: DVD

回应CAPCOM的野心格斗游戏, 虽然在街机市场上遭到了彻底的失败, 但对于广大一直少有接触格斗游戏的家用机玩家来说仍是一值得一试的。

2003年12月16日

I-NINJA



机种: PS2
厂商: ACT
媒体: DVD

NAMCO最新推出的新版动作游戏, 尽管近两年风靡全球的忍者风而诞生的卡通游戏, 尽管人物造型可爱, 但在动作方面却一点也不简单。

2003年12月18日

大都会赛车2



机种: XBOX
厂商: MICROSOFT
类型: RAC
媒体: DVD

微软的招牌赛车游戏, 在欧美刮起了巨大的抢购风潮, 尽管游戏在日本销量惨败, 却不能掩盖这款游戏巨大的魅力。

普通小子的正感觉得终于回来了, 而且一同降落的, 是感觉革新变化后的激动。一如既往的出色画面, 一如既往的激烈冲刺, 索尼克独一无二的特特点于本作中数量无虞。而三人的组队形式不但没有影响游戏的操作, 反而增加了变化, 着实令人感到激动。每一道障碍, 游戏中中挑战难度提升了一级, 对于喜好挑战的玩家而言, 显得有点保守。

刺猬系列的最新作品, 画面素质比起前几作有些提高, 游戏的速度感依然是那么夸张, 快到还没反应过来怎么回事情的时候已经跑过去了的地步, 应该也算是半个竞速游戏了吧……虽说自己喜欢打格斗游戏, 但是说起刺猬游戏, 这个不是应该算啊……

当年万万没想到索尼克会出现在SONY的主机上, 本次的新作虽然名为“索尼克英雄”, 但可以说就是R+大冒险的一个综合体。三人一起闯关算是一个不小的创新吧, 自己对比了一下PS2版和XBOX版, 感觉差别不大, 可能NGC版也不会好到哪里吧。

类似于以前SONIC大冒险的RAC+ACT游戏, 画面素质与速度感以往的作品有小许提高, PS2版比起XBOX与GC版在画面发色上略显不足。实际玩起来并没有想象的出色, 有些头重脚轻的感觉。看来是评人不玩SONIC的缘故, SEGA昔日招牌的落日余晖看上去确实很美……

对于业界目前最流行的几个二维格斗游戏之一, 本系列以众多人气角色跨平台的梦幻对决为号召力, 自然备受核心玩家喜爱。在经过多次改版后, 本作的严谨度上的提升是毋庸置疑的。虽然距离过去经典作品的标准尚有两段, 但游戏的可玩性还是得到了提高。画面已经接近于类型极限, 没有什么提高, 但朴素的美感却令人有层次感的中点。

同名的街机移植版。因为某些谜一样的原因, PS2版的质量十分致命(原本街机版就已经很致命了), 虽然同样是双公司角色混战的格斗游戏, 但是比起之前的(CVS2), 不论是系统还是游戏画面都完全不是一个等级的游戏, 没什么特别癖好的玩家就免了吧……

毫无疑问, 本作一定要和CAPCOM的CVS进行对比, 这样才能看出谁才是2D格斗的王者, 虽然当初玩家对本作期待度很高, 但是游戏的素质实在是不令人满意。家用机上特有的一些限制要素在这里几乎见不到, 画面水平也很一般, 恐怕除了那些SNK的超级铁杆之外, 对普通玩家的吸引力非常有限。

街机同名作品的家用机移植版, 与街机相比游戏没有任何强化。整体操作感因为PS2手柄的缘故有所下降, 没有附加特殊的隐藏人物也是令人遗憾的地方。SNK死忠也许比较容易接受本作。

好一个童稚面容, 虽然顶着硕大的脑袋, 功夫却一点也不逊色。虽然不能确定, 但从本作的操作手感判断, 它与“忍者龙剑传”很有可能会有一番曲同工之妙。主角个头虽小, 但一招一式绝不含糊, 动作力度感很强, 动作种类也五花八门, 上手难度不高, 适应几乎所有层次的玩家。

一款十分有个性的老头忍者游戏, 游戏的整体系统融入了忍者的那一套查询, 诸如忍术等等, 其他的系统就有些像是《真·3D》系列了。游戏的整体难度不是很高(明人只打了半个小时, 不知道画面怎么样), 应该任何类型的玩家都可以轻易接受的。

类似真三国无双的3D动作游戏, 游戏的主角是一个Q版形象的忍者, 能使用各种武器道具, 还有名目繁多的忍术和暗杀等等。另外根据忍者的特点还有一些特殊的移动方式, 喜欢此类动作游戏的玩家可以来试试, 真是一个小小游戏吧。

优秀的Q版忍者3D动作游戏, 画面上算是比较干净, 游戏在战斗方面有些类似真三国无双。打斗的爽快感还算很出色了, 许多特殊忍术移动等要素的加入也使游戏内容很丰富, 是个不错的游戏。

华丽的模拟驾驶游戏, 让我们再次领略到了XBOX强劲的硬件实力, 在设有对图像素材进行多次加工提升的基础上, 雄鸡威猛强力的图形引擎, 我们就已经看到了栩栩如生的世界风光。可惜本作欧美风格还是过于沉重, 整体感觉过于粗糙, 远不及GT4在细节方面处理得细致入微。而且模式和车辆种类不够繁多, 也算是一个遗憾吧。

恐怕到家的游戏, 一定要十分感慨地说一下“到底是谁的机能啊!”。这款游戏作为XB平台的赛车大作, 画面、操作感与游戏的速度感表现得都十分出色, 但是不知道是不是人喜欢还是什么原因, 总觉得GT略好玩一点……总之喜欢这款游戏的朋友来试试吧!

在欧美市场颇受注目的人气赛车游戏, 凭借出色的图像引擎和易于上手操作性博得了fans的追捧。最欣赏这款游戏独特的游戏系统, 具有很高的耐玩性。另外, 真实存在的城市赛道也非常具有吸引力, 伴着动听的音乐, 穿梭在梦幻的都市是何等的惬意。

作为XBOX上的顶级赛车, 本作的确实有让人失望。超一流的画面借助XBOX的出色机能而发挥到了极限。操作感与速度感的表现则比前作有了提高, 特别是背景大场景的制作极其细腻逼真, 反映出了XBOX雄厚的实力。

电子游戏软件

编辑

CROSS REVIEW

点评

杂志

游戏

评论人

2004年1月8日

不明

2003年12月25日

2003年12月25日

七人之谜20XX

野蛮之刀·卡恩

杀手XIII

凯恩的遗产·挑战



机种: PS2
厂商: GEMMY
类型: ACT
载体: DVD

以描写著名电影《七武士》为蓝本的未来幻想动作游戏。可惜本作在手感的把握上略有失误,而且动作的速度不够迅速,一般之作。



机种: PS2
厂商: NAMCO
类型: ACT
载体: DVD

完全抄袭CAPCOM著名动作游戏“马克西姆”,但可以也只要天下在表面上,内容全是摹仿。毫无乐趣可言的失败之作。



机种: PS2
厂商: 1000
类型: FPS
载体: DVD

UBI年度重点宣传的FPS游戏,画面以卡通渲染风格吸引了广大玩家,而游戏实际发售效果也没有令人失望,整体表现都值得称赞。



机种: PS2
厂商: 1000
类型: ACT
载体: DVD

著名动作游戏系列最新作,各方面的强化十分明显,而且整体素质都继承了系列的出色,绝对不会令系列玩家支持者失望。

雪人

?

K



白色亡灵



星尘大海



评论

这是一款动作型游戏,要求玩家的还是那些打打杀杀的事。游戏的画面制作得还算不错,只是类似的东西看多了,也就不觉得有什么特别了。游戏的操作感没得特别之处,敌人砍得多了就会麻木。不过,游戏还算有一定的难度,这是因为其觉得将怪物的视角所致。也许,对于一个动作白痴来说,这样一款没有特别亮点的游戏,是多余的吧?

本人对日本忍者或武士为内容的游戏一向情有独钟。本作虽然名为《七人之谜》,却找不到那种气氛,大概是把本作本身就当成以现代为背景的缘故。我玩的时候没把它当回事,不过玩的感觉还是十分爽快,连技比较华丽,难度适中。看在黑泽明监督的面上,借一玩。

由日本著名导演黑泽明监制的动作游戏,游戏水平自然有一定的保证。游戏战斗用斩中敌人的感觉很棒,道具,让人感受“实在”。而对付一群敌人时身单其用连续技来其不过强力斩击的感觉也不错。不过游戏中的难点或战斗问题还有待提高,尤其是在BOSS战时转换敌人挺困难的。总体来说是一款不错的游戏,大家有闲的话可以玩玩。

电影经典游戏也出色的范例不是没有,但本作明显不能算作其中。黑泽明的《七》也未能算作其中,算是基本与经典隔开了。游戏画面世界的深邃,却缺乏游戏性上的突破。虽然手感尚佳,但距离优秀还有距离。细节处理也一般,虽然即时运算流畅而有,但人物角色缺乏灵气,而环境设定也过于敷衍,没有了原作的感觉。

不知道为什么,总觉得本作的主人公长得像波斯王子。还没弄懂游戏的剧情,就真真其妙的东西看了,最讨厌这样的东西,而这里似乎也从另一个侧面证明了老外的东西已经越来越缺乏内涵了。游戏的画面平平无奇,操作手感也比较一般,真不知道它究竟是怎么被制造出来的?面对这种无聊的东西,没得玩,得走人!

卡通的人物的确十分可爱,动作有板有眼,可惜操作手感显不佳。玩过了最近的波斯王子后,不自觉地自己的品味变得高了许多!本作实在取悦玩家,本人在第一关不小心碰到炮台,结果浑身起火,卡恩左右乱晃扑火的姿势非常搞笑!也许本作的初衷是仅供消遣,但动作的生涩的确令人遗憾。

野蛮之刀·卡恩 (PS2),乍一看名前还以为是一款想象力丰富的动作游戏,玩后才发觉不是这么回事。游戏中的敌我双方角色都是采用前三头身造型,场景也都是美式风格,各类木桶木箱都可以用剑砍掉,里面可能全是宝物,当然也有可能是陷阱。但很重要的一点就是:其3D视角感差,偶第一次挂掉就是因为没看清路而掉了悬崖(GP)。

大老鬼总喜欢这样,事来主义的奥马就不知道什么“马克西姆”的东东,一点没学来,结果搞了一个很不像的垃圾游戏,不知道公司内部是不是经过严格测试了,这样的东西也能通过上市审核?难道就说了,系统上也挺难的,连续砍杀市然需要横斩斜斩结合才能使出……而且手感生硬,对于体验过“马克西姆”的玩家来说,本作只能一个烂字来形容了……

刚开始玩游戏,手柄就被不知何时来到身后的不头给夺去了,只好盯着眼睛看他玩。游戏的画面用了美式漫画风格,人物的动作还挺流畅的,不过却总是给人一种怪怪的感觉。看着不头操纵着主角一刀一枪地拼得那来头儿,自己也禁不住手痒,就硬是拿上手柄亲自上阵,却没几下就被砍了。看来,像我这样没运动神经的人还是算了吧!

我始终觉得这种第一视角设计游戏应用体游玩,但软件商还是不厌其烦地在家用机上发售这种游戏。我玩这款游戏实在是个门坎,不过风木不同学就不一样了。大奇游戏式三堆效果使画面更易懂,玩起来也不容易累!我!算了!痛!痛!还好背痛的作作底底还是十分令人钦佩的。赞!

“杀手XIII”是由著名游戏公司Ubisoft全力打造,并预定多机种推出的FPS大作。游戏画面是典型的美式漫画风格,初上手时有一定难度,不过适应以后就能很快融入游戏。游戏风格与时下流行的多数FPS游戏类似,但是游戏优秀的操作感和流畅的运行使其最终脱颖而出,不过笔者认为,玩FPS游戏的最佳装备还是“鼠标+键盘”来得更佳。

原本PC上的专著——第一部人称射击游戏也是家用机上大行其道的《光晕》相比,X3采用了类似漫画的风格,令人耳目一新,画面干净,发色丰富,角色动作也足够流畅。是一款完成度很高的作品!不过要奉劝各位的是:本作不适合用手柄操作。从这一点上讲,X3还要好好学学X8的光环。

好不容易做完了《拳皇》第9期,就拿到了这款游戏。二话没说就玩起来。跳过了无脑的游戏开始画面,竟又展开了一场杀戮。(上帝啊,请您原谅我这个无知的罪人吧!)游戏的画面和人物造型都不错,其操作的手感也比较棒,只是主角居然是个会咬人血的家伙,让俺多少有些诧异,不知不知就过了半夜,明天俺还要继续的说。

华丽的背景,冷酷的角色,细腻的动作,血腥的招式。本作的一切都给人们留下深刻的印象。编辑(注)不称颂该作是FPS不可多得的精品。只是从本人正义感来说,本作的反面人物为主角,以嗜血为本性的,确有些诡异。但抛开这些不是理由的理由,本作太强了(吐血推荐)!

凯恩的遗产·挑战 (PS2):血腥!这是这款游戏给人的第一印象。主角相貌英俊,背上扛着一把金灿灿一样的长剑,看起来很强,谁知开起来小小矮罗也费老半天。游戏的画面做得很不错,但吸血的设置和画面比较血腥。笔者对这一类的游戏一向不感冒,建议大家如果不是太无聊还是不要浪费时间在这款游戏上。

在欧美非常有人气的系列最新作,除了在角色画面更加丰满外,游戏在画面上的功夫也有目共睹。游戏的操作感出色,但由于场景较大,在视点方面有些问题,有时候不容易把地形看。另外,游戏也增添了不少血腥成分。

GOLD

36-40

SILVER

30-35

御伽·百鬼讨伐绘卷

O·TOGI

XB

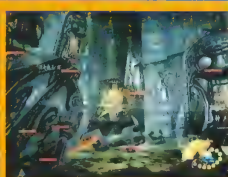
厂商: FROMSOFT

发售日: 2003.12.25

类型: ACT

价格: 8800日元

其他: ——



■文/www.u-soul.com——coohuang、特别感谢: ONYX

状态表示

画面右下角外面的大扇子表示体力, 里角的小扇子表示巫力, 右下角黄色玉石表示生命值, 颗数越多表示生命值越大(最大值因人而异, 坂田公时拥有6人中最高的生命值—16颗, 而椎水贞光却是6人中最底的—9颗)。被攻击首先扣体力, 黄色玉石左边的大扇子上出现红血表示体力的损耗值, 体力扣完, 生命值减一颗。在没受到攻击的情况下损耗的体力会自动恢复, 生命值恢复则需要关卡中捡到生命力回复的道具, 巫力随时间减少而减少, 没有巫力就会慢慢地扣体力, 无法使用巫术和特殊技, 而且无法站在水面上和高空中, 使用巫术会大量消费巫力, 可以通过杀怪补充巫力, 生命力靠修罗命(打相应的怪物得到或者在振魂之仪中购买)增加, 巫力靠杀鬼怪涨巫格(等级——最高为31级)。



角色属性

●属性——敌人、灵符等都有属性之分, 属性有四种, 分为苍龙、白虎、朱雀、玄武, 中央则是无属性。

玄武

苍龙—中央—白虎

朱雀

敌对属性攻击效果倍增

相邻属性攻击效果普通

同属性则攻击效果减半

如: 苍龙和白虎、玄武和朱雀

如: 玄武和白虎、苍龙和朱雀

如: 苍龙和苍龙

④ 清明和赖光属性与装备的灵符相同

属性

装备灵符等级

公时	朱雀	季武	叁之式
纲	白虎	赖光, 纲, 贞光	貳之式
贞光	玄武	公时	壹之式
季武	苍龙	清明	貳之式和特有灵符

再临时(2周目)灵符装备限制解除

■攻击

B: 轻攻击; Y: 重攻击; X: 巫术

■基本攻击

B, BB, BBB, BBBB

Y, BY, BBY, BBBY

X, BBX, BBBX (大巫术)

●按住X 巫术可以 3 段蓄气(颜色变化)提高威力。

L 锁定/解锁定

R 冲刺

R + 轻攻击: 升龙斩

R + 重攻击: 角色特有特殊大攻击

■投掷技

——公时和清明的特有重攻击, 捉

住敌人时可以吸巫力。

Y: 弧线投

B: 直线投

■特有招式

●源赖光

R + 大攻击: 逆上斩

装月光剑: 按Y发剑气(被剑气贯穿的敌人必死)

●坂田公时

——攻击只有三段

——BBX是大巫术

●渡边纲

剑气波: BBY, BBBY

R + 大攻击: 牙突刺、

●椎水贞光

——九段攻击

镰投: BBY, BBBB

妖鸟: BBBY, BBBB

大巫术: BBBBX, BBBB

瞬移: 近距离锁定, 冲刺会飞到敌人

的背后。

R + 大攻击: 大攻击强化版

●卜部季武

R + 小攻击: 飞轮升龙杀

R + 大攻击: 飞轮平飞杀

●安倍晴明

——只有三段攻击

——其中BY不是投掷技结束, 可以用来打坏东西。

二段大巫术: BBXX

■跳跃

公时: 一段跳

赖光, 纲: 二段跳

贞光, 清明: 二段跳, 然后接小攻击或冲刺又可继续二段跳。

季武: 段数不受限制

无限跳: 是指不断使用升龙斩, 受巫力限制。

用普通攻击, 体力上升, 多用巫术, 智力上升多, 用R键, 敏捷上升,

多被打, 耐力上升 以上能力可以到“振魂之仪”随意强化。

故事模式关卡攻略

本作和前作相比有一些变化, 如前作的“形代救济率”, 本作变更为“言灵救济率”。另外, 因为本作初期设定里的“自动注目—AUTO LOCK—ON(即自动锁定)”功能给大家带来一定的不便, 这里建议大家在进行游戏前把自动锁定这项设定关掉, 方法是选“OPTION”选项然后“GAME SETTING”最后在第三项中把“AUTO LOCK—ON”这项关掉(即变为蓝色)

1. 眠之场

——本关要点: 初始关卡无难点。

——言灵救济率: 本关不存在躲避或较为难找的说言灵。

——通关条件: 全歼敌人。



2. 灵宝院

——本关要点: 注意“白银人”发出的光球, 效果为封印, 封印后无法使用巫术及前冲动作。

——注意有时最后一个白银人会躲在本关一开始的地下道里。

——言灵救济率: 本关较为难找的说言灵只有一个, 在本关最大的那棵树外露的一个根须处。

——通关条件: 全歼“白银人”。

3.水阴之里

- 本关要点：注意“焰蜘蛛”频死时会自爆，杀伤效果很大。
- 言灵救济要点：本关较为难找的言灵在本关地图右面的瀑布处有块石头，击碎后可得到。
- 通关条件：全歼8只“焰蜘蛛”。

4.千广御堂

- 本关要点：注意“白银人”的附体变身攻击，尤其是一开始的两个“大槌广”。
- 言灵救济要点：本关无较为躲避的言灵。
- 通关条件：全歼“白银人”。

5.魂缚之石牢

- 本关要点：本关无难点。
- 言灵救济要点：本关无较为躲避的言灵。
- 通关条件：到石牢最深处，打破拴着石柱的8根铁链后，去主动攻击“石鬼”，等待石柱升到最高处即可。
- 获得物品：瑞光之玉带。

6.霞之溪谷

- 本关要点：本关建议使用行动敏捷的人物（推荐人物：卜部季武）来通过，利用重新键（Y键）准确的对每艘船中央的圆形物进行攻击，每艘只需一下即可，对于3艘较大的船，多攻击圆形物几次便可，本关动作利索的话可以不费一丝血通关。
- 言灵救济要点：本关言灵只藏在两边的枫叶树和一开始的木桥里。
- 通关条件：全歼敌船。

7.火焰之结界

- 本关要点：注意“焰蜘蛛”频死时会自爆。
- 言灵救济要点：本关无较为躲避的言灵。
- 通关条件：破坏全部“土蜘蛛之卵”。

8.白虎殿

- 本关要点：注意“平将门”的连续技攻击和雷光球，本关建议使用攻击力较强的“坂田公时”，利用B键攻击，很快就能将其KO。
- 言灵救济要点：本关无较为躲避的言灵，多在四周的围墙中。
- 通关条件：击败“平将门”。

9.莲华之池

- 本关要点：本关很像前作中“八岐大蛇那关”，也像那一关一样注意在逃跑追逐时，不要让“沐地唐”撞到，只要一一直前冲即可和“沐地唐”对决时注意它的跳跃攻击和撞击，建议使用边绕边躲来完成任务。
- 言灵救济要点：本关较为躲避的言灵在墙壁的一处斜坡上的一块岩石中。
- 通关条件：击败“沐地唐”。



10.鬼暗之松



- 本关要点：一定要注意“蛊毒”这种敌人，不要让它冲破结界。
- 言灵救济要点：本关的言灵在树木或岩石中。
- 通关条件：阻止“蛊毒”冲破结界。

11.底津国

- 本关要点：本关一开始先找到4个“巫术士亡骸”然后逐一破坏掉，见到“沐地唐”后一定要先把“结界之要”（沐地唐周围的绿色水晶物）全部破坏掉后才能对其进行攻击，锁定头部后，按几下重砍键就可将其KO。
- 言灵救济要点：本关无较为躲避的言灵。
- 通关条件：破坏全部“结界之要”后，打败BOSS“沐地唐”。

12.封珠院

- 本关要点：本关无难点。
- 言灵救济要点：本关无较为躲避的言灵，言灵多在灯笼中，其中一个容易被忽略，就是在拿白珠那个房间四周墙壁上的灯笼中有一个。
- 通关条件：得到“白珠”后，原路返回起始房间。

13.红莲之都

- 本关要点：本关先利用飘浮在空中具有自爆功能的那种敌人，比如：蛊毒，利用它们的自爆撞击逐一将4个巨大的漂在空中的“结界楔”破坏掉。



- 言灵救济要点：本关无较为躲避的言灵。
- 通关条件：破坏4个巨大的漂在空中的“结界楔”。

14.奈落之渊

- 本关要点：建议一开始就先扫清敌人，然后再让“半身”移动（如果不把有亮光的石柱打破掉的话，半身会一直停在石柱灯笼旁）。
- 言灵救济要点：本关无较为躲避的言灵。
- 通关条件：保护飘光的“半身”顺利到达深渊指定位置。

15.樱花之舞道

- 本关要点：本关建议装备灵符“苍龙”（不管几式，均可），和“朱月童子”交锋时，锁定后，狂按巫术键（X键）很快能将其KO。
- 言灵救济要点：本关无较为躲避的言灵。
- 通关条件：打败“朱月童子”。

16.幽明之深渊

- 本关要点：注意阴阳妖和阳妖的攻击，一定要和它们拉开距离。
- 言灵救济要点：本关无较为躲避的言灵。
- 通关条件：解放“二匹之番人”，然后到它们中间地面上黄色的现世通路。

17.骸之檻

- 本关要点：本关最后部分与平将门决战时一定要注意不要被其在隧道深处发出的蓝电球击中(把它攻击你的电球用B或Y打回去2次就可以KO BOSS)。
- 言灵救济要点：本关无较为隐蔽的言灵。
- 通关条件：打败“平将门”，救出同伴卜部季武。

18.妖树之塔

- 本关要点：本关注意不要被妖树处发出的蓝电球。
- 言灵救济要点：本关无较为隐蔽的言灵。
- 通关条件：破坏全部“妖树”，救出同伴渡边纲。

19.水佛参道



- 本关要点：本关建议装备咒具“破冷之打乐”和灵符“凤凰”(不管几式,均可),和“水守蛇”交锋时,锁定后,狂按巫术键(X键)很快能将其KO。
- 言灵救济要点：本关无较为隐蔽的言灵。

- 通关条件：打败“水守蛇”救出同伴坂田公时。

20.天涯之海

- 本关要点：本关到了最后的“白银人鱼之大船”后注意抓紧时间迅速将其破坏(有时间限制)。
- 言灵救济要点：本关无较为隐蔽的言灵,都在船中。
- 通关条件：破坏2艘大船后,将会出现“白银人鱼之大船”,尽快摧毁它。

21.无音之里

- 本关要点：本关注意尽量不要破坏石化的村民石像,因为破坏后会有黑色的怨念飞出,被怨念碰到是很感压力的。
- 言灵救济要点：本关无较为隐蔽的言灵。
- 通关条件：消灭村内全部敌人。

22.虫哭之湖

- 本关要点：通过本关有两种方法,第一种是和两条大虫进行周旋,经过一段时间的周旋后,出现剧情,请明帮你把两只大虫干掉;第二种是使用攻击力较强的人物来干掉两只大虫,这里建议使用坂田公时装备攻击力较强的装备来灭掉两条大虫。
- 言灵救济要点：本关无较为隐蔽的言灵。
- 通关条件：消灭“阿蛇罗”和“九蛇罗”或等待剧情发展,让清明帮你消灭。

23.洞冥之通路

- 本关要点：尽量不要被阴阳二妖攻击到你。
- 言灵救济要点：本关无较为隐蔽的言灵。
- 通关条件：将阴阳二妖引到“虚之妖鬼门”(即关卡的最深处),先把门2边的石像摧毁,这时“虚之妖鬼门”将会打开,然后用重攻击把它们打入入门内。注意:将二妖其中一个打入入门内后,要尽快把另一个也打进来。间隔太久的话,打入的那个会从入门里逃出来。
- 另一个通关条件是:选源赖光打倒“阴妖”和“阳妖”。注意:只能选源赖光,其它角色是打不死阴阳二妖的。

24.人外之都

- 本关要点：注意一开始“弓木朱月童子”的封印和白蛇攻击,到了和大量的“敌人”交锋时,注意尽量不要靠近中间水潭,那里有很多怨念。
- 言灵救济要点：本关无较为隐蔽的言灵。
- 通关条件：通关条件:先消灭“弓木朱月童子”后,然后把出现的大批“敌人”全部消灭。

25.常音之渊

- 本关要点：将几个熄灭的石灯点亮,这样才能看清芦屋道满的行动方式,公平交战。
- 言灵救济要点：本关无较为隐蔽的言灵。
- 通关条件：消灭“芦屋道满”。

26.天之康

- 本关要点：本关只要锁定后用B键的轻攻击把清明逼入一个死角内连续打击,很快能将其KO(如果你已经有了游戏中最强咒具——紫怨之灯火,打这一关就非常非常简单,一出来锁定安倍清明,前冲2次,一个轻攻击就能秒杀BOSS“.”一个字:爽)。
- 言灵救济要点：本关无较为隐蔽的言灵,注意本关场景中出现的的所有竹子都没有言灵。
- 通关条件：击败“安倍清明”。

27.月之御座

- 本关要点：如果使用的是非源赖光人物,本关就只要锁定“九尾狐”后前冲,到它的头部攻击,如果是用坂田之类似攻击力较强的人物,很快能将其KO;使用源赖光才能进入真正的最终关,而你如果使用源赖光来冲本关的话,你就会发现“九尾狐”的真正实力,尤其是它用九条尾巴把自己身后发出的那一束蓝色的雷电,攻击力超强,所以强化源赖光的各项能力是很有必要的,祸魂都加给他吧,装备咒具“月石之刃”,其它的装上你认为各项能力最好的武器,最后的决战了!冲啊!
- 言灵救济要点：本关初始言灵救济率为100%。
- 通关条件：击败“九尾狐”。

28.杀生石

- 本关要点：找到杀生石最后的中心石柱后,把它破坏掉即可,本关注意一定要手稳,按好按准每一个键位,如果很稳的话,你会发现这关非常轻松,反之就会手忙脚乱。
- 言灵救济要点：本关初始言灵救济率为100%。
- 通关条件：在“杀生石”降落到地面前将其破坏掉。

■关于游戏的结局:游戏有good ending和 bad ending 2种不同的结局。

■得到 good ending的条件: 选源赖光先去天之康打败安倍清明,然后再去月之御座打九尾狐。消灭九尾狐后, 会多出一关杀生石。九尾狐被打败后和月之御座化身成杀生石, 从天空俯冲落地东京都势要和朝廷来个同归于尽, 赖光看到这一情景毫不犹豫直接飞向杀生石。这关只要于限定时间内将面前的大石全部击碎, 露出九尾狐石心, 向它连击三次就可以将之击破顺利过关进入good ending CG动画。任务完成后, 清明让赖光再度沉睡, 埋剑于树下。游戏主题曲全首开始播放, 歌曲结束后会见到樱花树盛开。好美! 可惜这么美(好)的游戏也到了谢幕的时间...让我们向创造这个完美游戏的制作者致敬! 存档后进入游戏, 游戏主画面新增“再临”一项。如果用四天王去打(消灭)九尾狐, 将会得到 bad ending, 结局是安倍清明杀死九尾狐而其它什么都没有, 制作人员名单出现但没有背景音乐一看就给人一种不完美感觉, 而且游戏主画面“再临”这一选项也没有。

“百鬼讨伐之地”模式攻略

1、九十九鸟居

- 推荐人物：渡边纲
- 关键点：只要一直往右跑就能有《上》和《中》的奖励，然后冲回《左》的奖励，如此反复
- 通关条件：3分钟内破坏99个鸟居

2、妖洞洞

- 推荐人物：渡边纲
- 关键点：一开始往右跑，冲回《左》的奖励，然后冲回《中》的奖励，如此反复
- 通关条件：去妖洞洞又一百只妖鬼回原出发点

3、祸津壁

- 推荐人物：卜部季武
- 关键点：使用卜部季武的魔法可以破坏墙壁
- 通关条件：3分钟内打破40个石碑

4、神水鸟居

- 推荐人物：除坂田公时和卜部季武外均可
- 关键点：注意最后有个鸟居会上下移动，冲过去时一定要注意时机，不要被其夹死水中（注意：敌人水中会GAME OVER）
- 通关条件：3分钟内通过30个鸟居

5、桥合战

- 推荐人物：所有人物均可
- 关键点：本关无难点
- 通关条件：阻止敌人攻破桥（阻止狂鬼突破的敌人时狂鬼都达到50）

6、御灵取

- 推荐人物：除坂田公时和卜部季武外均可
- 关键点：本关无难点
- 通关条件：3分钟内获得加温力的分数7000

7、草打

- 推荐人物：安倍晴明、坂田公时
- 关键点：利用Y键把敌人举起来，扔到地上的草堆上，如此反复，最终草堆也能将地面上的草堆掉
- 通关条件：把地面上的草打碎3格以上

8、白银逃脱

- 推荐人物：安倍晴明
- 关键点：利用技能“白银”把敌人举起来，扔到地上
- 通关条件：3分30秒内救出10个“白银人”

9、舟打

- 推荐人物：安倍晴明
- 关键点：利用Y键把敌人举起来，扔到地上的船上，如此反复，最终船也能将地面上的船打碎
- 通关条件：把船打碎3格以上

10、楚殿上

- 推荐人物：除坂田公时和卜部季武外均可
- 关键点：本关有一定难度，一开始很紧张，到了最后会出大量的敌人，让你，一定不要慌张和手忙脚乱，过了大概40秒后最好是锁定一个敌人，这样就能看清敌人的行动方式，以采取相应的躲避措施
- 通关条件：坚持1分30秒不被击中

11、射返会

- 推荐人物：卜部季武
- 关键点：本关只需一直利用卜部季武的魔法去反击敌人的各种攻击即可
- 通关条件：反弹敌人攻击30个以上

12、异世送

- 推荐人物：坂田公时
- 关键点：利用Y键把敌人举起来，扔到“异世之门”，如此反复，注意动作要快和准
- 通关条件：送15个以上的敌人“回家”（打回门里去）

13、箱当

- 推荐人物：除坂田公时和卜部季武外均可
- 关键点：本关建议在试之前准备好一张纸和一枝笔，把每次箱子被击出来的箱子位置用数字的形式记录下来（4行5列），然后每一行每一列
- 通关条件：按顺序完美破坏箱子3次

14、疾驱

- 推荐人物：除坂田公时和卜部季武外均可
- 关键点：本关无难点
- 通关条件：限时2分30秒内，到达最深处的鸟居后原路折返

15、朱箱之深眠

- 推荐人物：源朝光
- 关键点：本关无难点
- 通关条件：限定2分钟内，破坏30个朱箱

16、阴妖送

- 推荐人物：坂田公时
- 关键点：利用Y键把敌人举起来，扔到“阴妖之门”，如此反复，一直往里送“阴妖之门”，注意动作的准确性
- 通关条件：30次内送“阴妖”“回家”（打回门里去）

（※第17（千鬼讨伐）要把前面的16关全部通过才会出现，17关通过后会出现这个模式最终关——第18关（名月））

17、千鬼讨伐

- 推荐人物：渡边纲
- 关键点：利用Y键把敌人举起来，扔到地上的地上，如此反复，最终地上也能将地面上的地上打碎
- 通关条件：击败1000个“千鬼”（注意：此战中灵力不会回复）

18、名月

- 推荐人物：渡边纲
- 关键点：装备技能“名月”（名月之咒）作为辅助攻击，只要“名月”咒语发出攻击，马上按△键（B键）发动龙卷攻击，这样就能马上防御，你需要做的就是马上跳上去利用渡边纲的Y键，Y键连续攻击，如此反复，直到击败为止
- 通关条件：击败“名月皇子”

全装备获得方法及功能解说

④ 法器

■源赖光用

作用	神准之剑
获得条件	第14关《奈落之渊》用源赖光通关
作用	星切之剑
获得条件	(百鬼讨伐模式)第17关《千鬼讨伐》通关
作用	月之霞(也就是前作的最终武器“月光剑”)
获得条件	在商店的“振魂之仪”内花317000个振魂购买

■坂田公时

作用	火焰之斧
获得条件	第8关《白虎殿》用坂田公时通关
作用	焰鬼之斧
获得条件	(百鬼讨伐模式)第12关《异世迷》通关

■渡边纲用

作用	雷祀
获得条件	第9关《莲华之池》用渡边纲通关
作用	天鼓
获得条件	第22关《虫哭之湖》击败“九蛇罗”和“阿蛇罗”

■锥水贞光

作用	哭之华
获得条件	(百鬼讨伐模式)第4关《神水鸟居》通关
作用	浮之羽
获得条件	第20关《天涯之海》2分30秒内通关

■卜部季武用

作用	八眼宝轮
获得条件	(百鬼讨伐模式)第7关《草打》通关
作用	流星天命轮
获得条件	(百鬼讨伐模式)第13关《相当》通关

■安倍晴明用

作用	双龙扇
获得条件	第13关《红莲之都》用安倍晴明通关
作用	月光扇
获得条件	(同为月光系隐藏武器,但作用远逊于月光剑。主要作用是安倍晴明的巫术攻击力增大)
获得条件	前26关全部言灵救济率为100%,以及全部26关的净纯度为“净化”程度

⑤ 咒具

(全部30个)

作用	招魂之像
获得条件	打倒敌人时获得更多的魂魄(EXP,经验值)
作用	第26关《常世之渊》地图中最深处石洞里有很多小蜘蛛,打死其中一只小蜘蛛



瑞光之玉带	
作用	物防和巫防上升
获得条件	第5关《魂缚之石牢》本关中一处有两个“骸人”旁边的木门中,把门打碎即可
鬼神之针	
作用	物攻大升,物防和巫防减半,使用巫术的能力丧失
获得条件	第8关《露之溪谷》2分30秒以内通关(建议装鬼角宝印,用巫术打前2艘大船,和最后的大船,就不会被结界弹出去)
反魂镜	
作用	濒死时加护作用出现,物攻、物防、巫攻、巫防上升
获得条件	(百鬼讨伐模式)第5关《桥合战》通关
玉酒杯	
作用	打倒敌人时获得更多的魂魄(钱)
获得条件	第12关《封珠院》返回路上有一处有很多水晶晶体可以打碎,在这个房间里,高处有敲可以打坏的暗门(原先没有),在里面
诛鬼之经文	
作用	灵格等级(人物等级)越高,物攻和巫攻就越强
获得条件	第4关《千佛御堂》入口处门的上方
妖师之独姑	
作用	除去攻击的击飞效果(重攻击的击飞效果无效)
获得条件	第17关《骸之槛》用坂田公时通关
巫愚笛	
作用	巫攻得到一定程度的提升
第关	第20关《天涯之海》最后的“白银人之大船”顶上的中间位置
紫强之灯火	
作用	敌我双方都会被一击致命
获得条件	第23关《御灵之通路》打倒“阴妖”和“阳妖”(只有源赖光可以击败二妖,如果装备了月光剑,战斗将会很轻松。打败二妖后可得到4万多经验值和4万魂魄,这一关是游戏中快速升级和赚钱的好地方)
虫忌之香	
作用	对土蜘蛛系敌人物攻和巫攻力提升
获得条件	第3关《水阴之里》用渡边纲通关
光阴之红	
作用	对白狼系敌人物攻和巫攻力提升
获得条件	(百鬼讨伐模式)第1关《九十九鸟居》通关
月石之刃	
作用	对九尾狐系敌人物攻和巫攻力提升
获得条件	第16关《樱花之舞参道》本关开始转身后面的建筑物里
般若虫	
作用	装备后各项能力大幅下降
获得条件	(百鬼讨伐模式)一第16关《阴妖送》通关
风华之车	
作用	轻攻击(按B键)增加重攻击的击飞效果
获得条件	(百鬼讨伐模式)一第9关《船打》通关
水阴之独乐	
作用	生命力回复速度增加
获得条件	第3关《水阴之里》用锥水贞光通关
灵骨封	
作用	按住X键蓄气以发动强力巫术时速度加快
获得条件	(百鬼讨伐模式)一第10关《笼殿上》通关
魂食之瓢	
作用	通过燃烧巫力,大幅度提高攻击力
获得条件	第5关《魂缚之石牢》连击闪数3000以上

推荐选用渡边纲，但记得一定要让他装备般若以降低自身的攻击力！用轻重重重（BBYY）这个连续技——大范围加上攻击力低，很容易就能连3000下，惟一要小心就是不要让人打到你，因为防御也低，一下就会挂掉。

还有个更容易使连击闪数达到3000以上的方法：选用角色装备鹤1式，看准时机攻击小怪，小怪受到攻击不会减血，因为都是白虎属性，但闪数加得很快，只要连续点X键，非常轻松就能达成连击闪数3000以上。

C 下面咒具均为在商店内可购买到

白蛇之首饰	
作用	敌人的炎攻击无效，增加少量物防
班之数珠	
作用	消耗巫力减少，击倒敌人后恢复部分巫力
仙珠之腕轮	
作用	物攻增加
鬼食之铃	
作用	敌人所有状态变化攻击无效（如：赤炎，白炎……）
百舌羽	
作用	飞翔能力上升（跳跃和前冲动作更远）
流玉之器	
作用	巫力耗尽后还可站在水面上前行
鬼角之宝印	
作用	轻攻击（b键）的伤害程度提升（可以破坏物体）
黄金之虫珠	
作用	物防大幅提升
言灵之扇子	
作用	巫防大幅提升
黄泉律节	
作用	敌人的封印攻击无效
绿青之迎镜	
作用	巫力回复速度加快
破冷之打乐	
作用	敌人的冻结攻击无效
千里之矢	
作用	锁定（左扳机键）范围增大

D 灵符（其它没有列出的灵符均在商店内购买获得）

青岚	
作用	召唤疾风，附加吹开鬼怪效果，霸道的护身法术，使用后可直接冲撞敌人，加上消耗巫力不多，是打高闪数和鬼海战时最佳灵术。
获得条件	第9关《莲华之池》被石头封住石洞门，把外面的小蜘蛛杀完洞就会打开
苍龙	
作用	召唤苍龙，附加自动跟踪能力
凤凰	
作用	召唤朱雀，长距离直线攻击，附加赤炎伤害
凤凰（贰之式）	
获得条件	第18关《幽明之深渊》关内某处，很明显
金蜘蛛	
作用	召唤蛛丝雨，大范围视觉系强力攻击法术，附加赤炎伤害
获得条件	第11关《底津国》瀑布后面
鹤	
作用	召唤神雷
鹤（贰之式）	
获得条件	第12关《封珠院》一个房间里，很明显

鹤（叁之式）	
获得条件	第17关《骸之柩》的最后部分，关着同伴卜部季武的那个房间里，其中一个挂在墙上的骷髅骸骨背后高处
蝴蝶	
作用	召唤蝴蝶，附加蝴蝶空效果
蝴蝶（壹之式）	
获得条件	第3关《水阴之里》关内的水晶簇内蝴蝶（叁之式）
获得条件	第19关《水佛参道》最后和boss“水守蛇”对决时，在它身下的木台底下
冻牙	
作用	召唤冰狼，地面奔行，附加冰冻效果
获得条件	《百鬼讨伐模式》—第8关《白根逃散》通关

E 装束（选完场景再在选人物时的时候按Y键变换不同的装束）

源赖光	
贰之式	第26关《天之麓》用源赖光通关
叁之式	《百鬼讨伐模式》—第18关《名月》用源赖光通关
坂田公时	
贰之式	第7关《火焰之礼场》3分30秒以内通关（推荐使用卜部季武通过这一关，因为他重新攻击范围是6个人中最广的）
叁之式	妖鬼讨伐数总数在3000以上
渡边纲	
贰之式	第11关《底津国》用渡边纲通关
叁之式	《百鬼讨伐模式》—第18关《名月》装备咒具“股若虫”通关（建议使用源赖光装备“月光剑”通关）
锺水贞光	
贰之式	第21关《无音之里》用锺水贞光通关
叁之式	各关连击数和在5000以上
卜部季武	
贰之式	《百鬼讨伐模式》—第15关《朱栢之深殿》通关
叁之式	游戏中完成200个以上的关卡（个人认为这是本游戏中最难拿到的装束，在再修得去修炼吧。推荐玩家们装备紫怨之灯火这个咒具去打第26关—天之麓。这一关就只有一个BOSS安倍晴明，装备紫怨之灯火后一般在10秒内就能KO他，过关后你可以得到足够多的EXP和钱！这一关也是快速赚钱和升级的好地方）
安倍晴明	
贰之式	第26关《天之麓》用安倍晴明通关
叁之式	前26关满净度全部为“净化”程度

例如这个词是神话的意思，本游戏确实向大家呈现了一个精彩纷呈的神话世界，游戏为了衬托虚幻、神化的气氛在画面加上“NOISE”效果，给人一种虚无缥缈的感觉，游戏中出色的光影效果、华丽的特效、特有的破坏爽快感、诡异的音乐等等这些方面的表现绝对是对所有已出游戏中最棒的。

一点心得：当你锁定一个敌人后，按R键冲刺，这样冲刺的距离比没锁定敌人时要远很多，这一点一定要记住。尤其在BOSS战中，效果显著。

角色升级最快的关卡：“百鬼讨伐之模式”攻略最后一关（18关）名月，建议所选角色装备紫怨之灯火，一出来锁定BOSS吞香童子，向前冲刺，接近他时一个轻攻击，一般来说都可以秒杀他。

赚钱最多的关卡：第29关御灵之通路。务必选源赖光装备月光剑和紫怨之灯火，快速打倒阴阳二妖后可得到1万4多经验值和10万钱。

达到游戏中最高连击数9999的方法：在2周目（通关一次后“再临”）的第5关魂魂之石平选坂田公时装备灵符“青岚”。在关卡最深处有石柱的地方，使用巫术“青岚”。由于公时的巫攻超低，所以对敌人伤害特别小（几乎不减敌人的血），只要站在一个地方不动把敌人引出来就可以了，但是，不要忘了7秒左右按一次X键，让巫术效果维持。照这个办法，过关后一般都能达到999999。

需要注意的一点：游戏中魂魄（金钱）的最大值是999999，角色等级（等级）最高为31级（显示为MAX）当你所选角色达到最高等级又拥有魂魄最大值后，再通过一个关卡，得到魂魄和EXP都将为0。



贰零零叁年权威资料一网打尽！
掌机玩家必备的典藏特辑！

point 1

标准掌机典藏2003

2003全年GBA美/日游戏资料年鉴、
2003全年发售掌机硬件全档案、2003
年掌机周边外设资料大全、2003年掌
机市场风云记事……

标准掌机典藏 2003

point 2

掌机秘技2003

日本官方掌机游戏秘技（全掌机）、
读者精华掌机游戏秘技资料、掌机游
戏爆笑BUG集……

point 3

中国制造2003

中国汉化游戏年度汇总、中国
自主开放游戏资料、中国开发
汉化组全资料、代表汉化开发
小组独家专访……

掌机秘技 2003

中国制造 2003

一书三册 完璧收藏
2004年2月上旬发售

定价：**20**元 全彩印刷
现全面接受邮购

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 64472819 邮资免收

最新掌机资讯, 最绝掌机攻略, 最炫掌机周边! VOL.9

掌机迷



「掌机迷」vol.9

已经发售, 好评热卖中

PG打假队

无间盗·来自敌人内部的报告

特别策划 敌林外史·掌机游戏中的反面角色

牧场物语 矿石镇的伙伴们 女孩版

洛克人EXE 4 红日/蓝月 铁臂阿童木

真女神转生 冰之书&炎之书

007 指环王 王者归来

GBASP 现场翻新实拍 惊心动魄

GBASP 美容手册 口袋百问

最新掌机资讯, 最绝掌机攻略, 最炫掌机周边! VOL.10

掌机迷



开篇醒身

情人节恐怖袭击

GF取悦计划

PG工房特辑·奋斗在一线的战斗们

编者/作者/合作团队全体亮相, 照片资料全奉上! 绝对真人快打!

特稿 天外魔境与日本文化

全国第一火速 完璧攻略

口袋妖怪 火红/叶绿

逆转裁判3 完美剧本

《掌机迷》10

革命

2月14日 情人节浪漫上市

绝对意想不到的精彩

「掌机迷」vol.10



2月初 出版

最经典的十余部动画MTV+歌词对照，收藏价值极高。



已出版

全新内容高品质制作。樱大战三折扇、樱战玩偶等珍贵收藏品，特制豪华外包装盒。



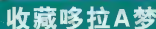
2月初 出版

铁臂阿童木、洛克人M×M红日·蓝月
GOT得与失、指环王等攻略研究。



1月15日 出版

大的人气偶像哆拉A梦权威收藏之多之精之奇令人叹为观止。清新可爱，纯美享受。



已出版

新作银翼的奇术师预告片。附相关主题歌曲CD。
年初最新动画大放送。



1月底 出版

A01 最终幻想1-10 (已出版)	A04 红宝石MTV
A02 樱大战	A05 超时空要塞
A03 恶魔与天使	A06 动漫电玩X音乐集
B01 樱大战2	B04 最终幻想XI
B02 高达经典名曲 (已出版)	B05 合金装备本质
B03 最终幻想X-2 (已出版)	B06 任天堂全明星交响曲
C01 言叶之庭主题曲	C04 KONAM游戏金曲全集
C02 动漫歌曲精选集	C05 御霸3音乐精选集
C03 寂静岭珍藏音乐	C06 王国之心音乐精选集

CD定价: 6元/张。一次购买5张及以上
5元/3张。邮购时注明前部的编号即可

花组浪漫夜DVD(含挂号费)	25.80元
SNK的历史DVD(含挂号费)	25.80元
铁血街头DVD(含挂号费)	25.80元

第1、3、4辑 每本10.00元 (第2辑已售完)
动感新势力

2003年第2期单光盘 6.80元
第3、6(极少量)、10期(第二刷) 8.80元

掌机迷
第2、3、4、5、6、7、8 10.00元

电玩新势力
第12期(单光盘6.80元)。第13期(双光盘10元)。第15、16、21、22、23、24、25、26、27期双光盘8.80元。其余各期已售完。

收藏哆啦A梦	22.00元
游戏的设计与开发(第二册)	50.00元
标准掌机典藏.2003	20.00元

2003年3、7、8、9, 每期8.40元。13期(动漫金曲CD) 14期(街霸音乐精选) 15期(王国之心CD) 16期(VCD+特制团扇) 17期(足球CD) 18期、19期(史克威尔经典音乐CD)、20期、21期、22期、23期(FF水晶编年史CD) 24期 2004年第1、2、3、4期 **9.80元**

第7、8、9、10、11、12、15、16、17、18
辑有售，每册6.50元。

2003年新游戏批评19辑(年底出版)	6.50元
动感新势力全版MTV	9.90元

动感新势力金版MTV (第四期) 9.80元

樱大战典藏纪念 (极少量) 15.00元

电玩新势力红宝石MTV 8.80元

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 邮资免取

次世代传媒联盟 电玩新势力特别版 樱花大战典藏纪念 DVD

~花组浪漫夜~

永恒
经典

全新内容全新演绎再感动!
高品质画面音质强烈震撼!

A盘:花组圣诞公演上/神崎瑾引退幕后/黎明之花制作花絮
B盘:花组圣诞公演下/黎明之花特典介绍/樱花大战历代预告收藏

特殊功能:Dolby Digital(AC3)对应、双语言、可切换中文字幕/活动菜单

专用
次世代超高档光盘盒

浪漫
樱花大战写真迷你海报

特制
樱花大战精美折扇

精致
玩偶随机获取一款
附赠CD+钥匙扣组件!

真宫寺·樱

珍藏
花组签名版光盘面

神崎瑾

定价:23.80元

(邮购另加挂号费2元)

1月31日

全国发售

限量发行,邮购从速

邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部

邮编:100011

联系电话:010-64472177 邮资免取

女玩家，好久不见!! 有话说，尽管留言!!

我乃《电软》忠实读者，支持贵刊已3年了。这算是我写给家里的第二封信。

我想，木木那么聪明的MM，一定通过字谜猜到了我是一个MM吧。呵呵，我叫丁伊，刚满16岁，属于儿童型号的女孩儿。由于我成天打电玩，讨厌课本，患上了“厌学证”！木木救我，给我赶走老师吧！其实呢，我也知道，女生要以学业为主，因为我会努力学习，用心玩游戏的！

我从12岁便由FC开始了这一生的GAME革命。我随游戏长大，游戏随我成长。从我儿时到现在我先后玩到了FC、MD、GB、PS、DC、PS2、NGC、GBASP。噢，还玩了SS。我曾有机会玩到XBOX上的《生死格斗极限排球》，但由于只玩过一两次，谈不上玩过XBOX。

我最喜欢血腥、恐怖、暴力的AVG，PS2是我每周都要玩的主机。对于FC我可以控制自己也不要玩一个月，但对于TV游戏我毫无抵抗力。我非常喜欢《零》系列，当《零》出炉时我就为它着迷了，而得知《零》有续作更是让我高兴得不得了！好容易把《零·红莲》苦盼来，我迫不及待的把它玩遍。由于没玩过，我不能向别人一玩就通，只得7天的等级（哇！好爽面子的），天野月子的《零》我很喜欢，《电击》不能把这首歌曲收下来，拜拜！2004年第1期里刊登了《红莲》的攻略，不过有时不懂的地方为什么不出呢？我很喜欢读一些小说。

最近我玩了《生化危机4》，哇！好刺激！这款游戏真的好棒，在单机模式中，我可以和电脑相互配合，获取生存。上海啊，G10终于有可用子弹打BOO了！

大老板的PS2让我口水直流，体内细胞缺水了！可是我口袋里是瘪瘪的……纸巾！为什么不是塞满了黄金呢？噢，有了，去电子游戏店里的BOSS买啊！可是，他会吗？怕什么，以我的口才一定OK了！

我出生在贵州毕节，这里比“贫民窟”好一点，不过网吧、街机厅VERY多！可以说到处是；而自游戏方面的资讯、情报也挺丰富，我也很欣慰与少少的满足。

有两个TV-GAME店的BOSS和我交朋友的，其中一个BOSS家的小少爷只有9岁，不过都爱玩PS上的很多游戏了。BOSS非常疼爱这个小小少爷，真是后生可畏！我身边几乎没有打电玩的人，她们大多喜欢上网，而我的许多男生朋友却不大理睬TV-GAME，他们迷上了CS、传奇、大话等（气死我了），不过电玩厅的座位常常是爆满的（安慰自己）。说明热爱TV-GAME的人还是有很多。在紧张的游戏室里通常只能看见一个女生的身影，偶尔有两个女的一个是我，另一个是老板娘。好在有了《电软》让我看到大量女玩家的存在，我好开心！真的！

我记得《电软》第X期上有一个女玩家说她从小喜欢打游戏，大概是因为生了性别。在此，我就要批评她：谁告诉她游戏机是为男生量身制造的吗，游戏不是男生的专用品！女生一样可以大大方方的玩。只不过游戏玩家的数量大大少于男生，但女玩家对游戏的热爱程度可就不一定少于BOY咯！

呼吁女同胞们：爱我所爱！

——贵州毕节 丁伊

在快速生活找到一些从容；
在复杂世界有多一点天真；
我喜欢这样的感觉；我只想
要简单的快乐；希望和你一
起拥有；轻轻松松的享受；
常常欢笑常常看电软。

我喜欢开心的感觉
给好心情留一个角落



一年又到头了，每到年末，我总是问自己，今年一年你做了哪些有意义的事呢？回头一看，很是汗颜，一年就是那么平平常常地过来的。没做什么可以引为豪的事。

一年里，除了工作，就是游戏，有的暑假是有几分钟的空隙，就拿起GBA玩儿，以最快的速度到达一个新的记录点，就又收起来，这快成了一种习惯了，而且很喜欢那种紧迫感。这也算是一种另类玩法吧！笑！这一年里就是这么过来的，有时静下心来想想，这算不算是在游戏耽误了呢？去年的这时，自己对日语十分着迷，当然也是由于对游戏与动漫的爱好所致吧！那时经常转书店，想买一些关于自学日语的书，很不好找，费了很大的劲才买来一套很稀有的初级日语，当时很高兴，想自己要把这两本书看完，就是日语3级水平了！可没过多久，GBA入手了，这当然是高兴的事了，最初有段时间是GBA不离手，自学日语的事早抛开了，后来，渐渐地对GBA的热情，由高山降到了平地（好在没降到深渊中，笑），又想起了我自学日语的心

愿，但总是对自己说，现在没时间，等有时间，一定好好地补补。因为那个时候只要有一点时间，我都扔给GBA了，这就是自己认为玩游戏耽误了的事情吧！其实又一想，这么能玩游戏，这只能怨自己，怨自己没有一种自控的能力，怨自己管不住自己。玩游戏其实是一种很好的消遣，但前提是不耽误自己的正事，就像是现在的学生，不要玩游戏耽误了自己的学业，不要耽误了自己的美好青春，游戏随时都可以玩，但青春一去，是永远都不会再有的，别到了那个时候再后悔啊！

其实玩游戏也有一种好处，它能让你短暂地忘记一些事情，当你置身于游戏中的情节时，就会忘了那些很不愿意去想的事，那一刻是真正的解脱，但游戏过后呢？就又回到了残酷的现实中了，也许是想永远忘了那些事，自己才会如此无时无刻的玩游戏吧！但愿自己能早一点忘了那些事！

新的一年又到了，要打起精神来，毕竟生活还要继续，游戏也要继续。

——湖北 李梦华

有游戏，才有游戏生活，才有这样一个赋予感情的角落....

如果你觉得自己有才华，还没有机会施展，联系我

你的游戏水平很高，却没人能理解，你急需一个表现自己高超技艺的机会，那你不要等了，联系我：010 64472187

你的文字造诣很深，你对游戏业有自己一套独特的见解，你可以滔滔不绝地讲满于任何场所，联系我：010 64472187

你的外语水平高超，日语精通，百篇或英语对话万段，且对各种类型游戏都有一定了解，联系我：010 64472187

以上三种玩家，这里有机会，如果你也需要机会，联系我：010 64472187

昨天本人新买了一台港版的XBOX，我想到了《电软》上应该有XBOX的游戏，但从2003年VOL14到VOL22都只有区区几个而已，还是草草介绍了了事，唉！虽然我知道“疯哥”你支持任天堂，但也不用这样贬低XBOX，但我作为电软的终极“叛斯”（从2000年就开始受电软之侵害了），我还是会继续支持电软。（江苏 章高鹏）我们绝对只会放弃XB，全方位发展仍旧是我们的目标，只要有适合的旧游戏我们争取，不是一定要拿出各位满意的内容。本期详细刊登了

近期XBOX的热门游戏“御剑·百鬼”的研究，相信可以满足不少XB饭。GO亦同，今后在这方面，确实不能放松了。

我们11个城市连PS也没有多少，我也只买了一个二手货，每次玩的都是KOF97，对了，我有一个小小的请求可否答应我？贵社是否还有关于KOF的资料（如卡片、画、光盘、天书等），如有可否寄一些给我，我会非常感谢你们的（比较贵重的我会付邮）。我还有个问题想问一下，KOF日后

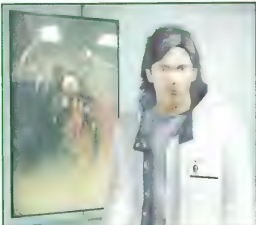
的游戏会怎样呢？会不会出新呢？（湖北 田阳）

您如果留意了广告，应该知道我们将推出《SNK的历史》这套收藏光碟，对于广大KOF饭来说，本光碟也是极具收藏价值的。KOF目前在制作小组的努力下，正以高速度全力开发中，即将推出的KOF2003通过已经在日本试玩的好友了解到——“比较垃圾”。虽然SNK PLAYMORE 推出游戏的速度有点回到全盛时期的感觉，但是作品的素质却仍没有本质的提高……本人极喜的“饿狼”也没啥儿……

2004.3 半年，木头错过了太多的游戏，连自己最爱的DO系列新作《神乐》都没有收。虽然现在想起来感到遗憾，但转念一想，更加遗憾的是自己买了以后却没有时间去将她完成。这恐怕比没有买更令人懊恼。还好，看到右边这幅图像，我想这次即使我再吝惜于购买《游戏的锁链》，恐怕也要翻出去一回了。实在难以抗拒这款游戏的能力，尽管本人不是彻头彻尾的Metal Gear，但这样一款全形进化之作，作为拥有O的木头来说，是无论如何也不能错过的。



METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES



典型的KONAMI风……ZOE最好也来个CUBE版才像说话。

电软究极进化形态?

第126期的《电软》才是这本中国电视游戏刊物应有的形态。原本的《电软》前半本还行，过了“家”就开始不行了。最让人看了不爽的是后面大半本彩页用的都是“厚纸”（有时“家”也在这“厚纸堆”里），一些原本电软的读者都因此原因离开了电软，身边只有我女友还支持我（精神支持，又不掏钱）。现在好了，《电软》的究极进化形态出现了，真拿到120页（少了8页，没关系，要控制成本么），全新的编辑点评、科普、网站购物指南（很不错，以后要以国货为主！），范范热线、秘技天地，GAME BAR等栏目让《电软》现在有了一个漂亮的风貌。

——上海 于露

究不究极还得再看，至少我们不会停下进化的脚步，今后还有什么动作就请各位期待好了。当然，做好本职工作比华彩外表更加重要，内容上要杜绝“马马虎虎”，形式上要追逐时尚的潮流，同时做到我们自己的特色。贰零零肆年，不会左顾右盼……

你的鼓励

当属于新一天的阳光充满房间的时候，我提起笔来给你写信，信件这种情感在我心中已消去许多，想上次写信还是在小学，与异地的同龄人交流。而现在，自己的水平只要稍加磨练，都可以当小学生的老师了。感恩，阳光的无情，请原谅我跨越了年龄的界限与你交流。原因很简单，兄弟我只是想逃离网络，用最为基础的信件，给生活混乱不安的你带来些许安慰。但我们仍然无法将自己的字写得那么流畅。

高三的生活增添了我心中烦恼的情绪，每天7:30—晚8:30的学习生活让我觉得像一间囚笼，在其中你只能暂时安排一天的劳累，而时间一刻，你又不觉得

不随着昨天的劳累再去叠加今天的劳累。

我想，你的生活也是这样的。如果你有理解、有音乐、有电影、有书籍、有游戏、有朋友支持我的话，我早就释怀了。

而你们，若不是为了广大玩家获得再一次的感动而让你自己欣慰的话，你们早就逃了。

我们怀着满身的疲惫，为了我们心能够欣慰，为了我们的灵魂能够得到释放。

《电软》改版了，我很高兴，三年的电软生涯让我还会继续选择。三年多来从未想过，一定与你们广大玩家交流，因为广笔功力的缺乏，因为游戏理念差异，因为众多玩家的唾骂无情。三年多来我一直默默享受着游戏与电软给我的人文情怀。而现在，当我看到你们在字里行间中流露着无奈的时候，我觉得该为你们做点什事了。但我想到的只有文字，只有让你们在我平淡的文字中找到亲

切和温暖。

面对众友的希望，我不愿为你辩护，你肯定也知道更多的人是为了电软的成长而发泄自己的不满，我想做的也许只有让你们在阅读这封信的时候感受到亲切与温暖。

顺便送你四个大字：永不妥协！市场经济带来的最大好处就是优胜劣汰。市场繁荣的步伐绝对会抛弃跟不上步伐的弱者。满足人们日益增长的文化需要是协调当今社会矛盾的重要手段。

电软的改版使电软的销量越来越好了，可我总是觉得越来越多的人文精神正慢慢的流失，我之所以将电软作为生活中的一部分，是因为电软重视人的存在。现在的许多杂志都难以掩饰其华丽外表下的人文精神的空虚。我不希望将来的电软也会向市场妥协，充满华而不实的苍白与无力。

但我们必须清楚，经济基础决定上层建筑，我更不希望电软在未来的日子里消失。

所以，风林，好兄弟，请你不要妥协，让电软成为我们游戏旅程的归宿吧！

以上只是面对杂志的感慨与希望，有片面对地方请不要介意。下次写信不知何时，我不是一个能够熟练地玩文字的人。我们无法掩饰自己的脆弱，想要重四昨天只要超过日界就就可以了。而我们的身体机能并不会因为超过那虚幻的一点点而停止衰退。转眼春节又至，一两年前，三年前，五年前的今天我做什么呢？冬去春来，谁知道未来会怎样呢？我们只是希望未来的快乐会比现在更多就好了。人生得意须尽欢，莫使金樽空对月。

希望你能在寒冷的冬日中，体会到温暖与亲切。

——天河 李彬

我想让你了解到 闾家是一个有温度的栏目

不知怎的，看完2004年第2期的《电灯》后，总感觉心里似有什么在压着，确实让我感觉很不舒服。细一琢磨，可能是由于风林你在编辑手头上的那些话，感到你似乎有些失落，还有另一种无法言喻的感伤，总的来讲就是麻木你现在的处境不好！就以你木写的第1期中总让我有一些深淡的感伤。就比如2004年第一期中，讲自己小时候起床的方便事件，那句“冷一阵冷一阵的折腾睡梦中真的体会不到于幸福的味道”。这和感觉完全对不上，只知道我为此沉思过。记得一两年前，外面雨很大，由于下雨，我必须匆匆赶到学校去。当时晚上11点，冷雨很大，我找不到车，只能步行去。一路上大雨如倾盆，风很大。一瞬眼的功夫，我感觉我快死了，那一刻我心里想起会死的错觉，但确实让我活着。事后才得知，可能也不搞不清楚到底为什么会有的想法。那时，我心也搞不清楚。

木头你的手机我甚是喜欢，但看你从这一期后似乎不写了，却有一些伤感。每个人都有自己的经历，不同的想法，有人不理解你的所写也是正常的，木头你不必太在意！说这些只是想告诉木头：你写的东西还是有很多人欣赏的。

最近长时间心情阴暗，为了不致于就这样衰落下去，特找长极奥向上进取意义的动画《猎人》来看。看完后感觉精神好了许多。或许真是受到那天天真无邪的小杰所感动。他教会了我一个能随时都活的很快乐的绝招。那就是让我心情一难受时就想小杰，心情一激动时就想想西行四人。建议木头看看，真的会使自己的心情恢复正常。毕竟一个靠捕如果在心情不定时工作，就很容易影响到杂志及读者。

看到这一期家中有一位高四（补习）班的信，那种心情……毕竟我也和他一样，刚刚逃离高三的魔爪又掉到了高四的地狱。为了我的第二次高考能成功，我决定暂时放下游戏及动漫，认真刻苦学习。但是我不会放弃电脑及街机迷的。在刻苦之余拿出来看看，知道学习再苦也有你们这群老家伙在陪伴，对于高四来说，我心已足啦！

拿到第2期时,无意识地翻到《闲扯游戏》,于是悠悠地笑了!有一种多年未见的心情,不过当年这个栏目可不太受欢迎哦(本人认为)!希望木头兄能将其办得更好,强烈期待!

——云南 高宇安

— 云南 高季安

乱放日记，后果不记，最后让木头吃了个教训，被狠狠批斗了一回……确实，编者的情绪往往会影响读者，这点木头一直意会得不多，不过这次算是栽了，下次绝对不取。当然，木头还是木头，正因为经常发神经，做事比较麻木，所以才……吃一堑长一智，下次还是把自己的情绪隐藏到堆满文字的国度家里，HOHOHO……就像上面木头给的几个字，这是一个有“温度”的栏目。冷热却不完全取决于我……

其喻，上期的比赛大家发挥的都不怎么样，木头是实在没有办法接受DCs的手柄，如果明眼人应该能看出木头没有好几次出招都没使出来，真是没辙。因此强强要求换成DC，来场激烈的对决，场面应该会很紧张，而且他肯定不会这么难看，而且他们编辑也都不是吃干饭的，DCs还有一套。虽然经常让这些人看笑话，不过这个就不是说活，广大玩家找点乐子吗？

說下你們這地方，我的書信總想，風林你本米可以應的，雙方都得不到一口氣的時候，你滿鄉鄉躲一個，他在哪邊，那時友一個十七八歲就可把他拖下，反過來你可操他下好行成嗎？也他電氣鄉靜去消戰，說的容易，以鄉家位水平來看，在抗抗上提，我看看，他也能他，決沒有潮湧之意。

江蘇南通 一讀者

江苏南通一读者

听说有游戏综合症这一回事，我可是才知。现想起来，我可能是其严重患者之一，一周之中，钥匙丢了四次不下（后都及时找到），钱包掉在桌、柜更是数不尽的次數（幸好没有经济损失），还有……再举下去林兄可能就要断信了，记忆力下降只是其一个具体表现症状吧！还有就是在家时常无故地发脾气，砸东西；在校和同学们时常口角，与同学没有共同语言（人缘差的因袭吧！）等等！

“青春期综合症”吗！“游戏脑嘛”！我的头都快爆了，初中时每日挂机不到10小时，都是“RPG+SLG”类的。回忆起小学时FC时代的“封神榜”等，放学后吃饭，功课全部抛于脑后，眼前只有练级、现金+MAX，还有到处找秘籍（后寻金手指），赚取巨额财富的美好时光（走题了），要不是当时那么认真，大概也不会让我现在那么痛苦吧！ARPG、PC、TV、GB等GAME我样样通吃，现在倒是怪游戏难吃了。

本君，请问可以以MD的“新名字”来称呼小弟
 拜客？多少钱（多少了才付不付）？555 的“天
 外魔境对敌战”可有这招？DC上的“创道战士”
 可有？为什么DC上的“苏佩尔卡迪亚”一打打到
 就会死机（D版）？DC上的“风来西林”为什么没
 有双剑？需要来买去“DC国魂”像嵯峨岁月吗？把
 “永恒”、“猎头者”、“剑风传奇”等所有的游
 戏都标都加上。DC的“E”事件可以像写对活字排
 机排版放在书末，每两页放一件事件，一定是个长
 本。04年虽然没看到，不过我在你们这以4.8
 折了全本，能收到大响吗？“F”卖了
 吗？白卖一套的话既然那么畅销，为什么不出
 啦？DC卖一套大陪送多少同性恋（男性），游戏
 在世界上也有男男同性恋玩家占主流嘛！如同“E-
 5”的“DQ-F”一样嘛（连去 ぽりは）

看来有必要综合一篇“新世纪游戏综合症”来给各位怀疑自己病入膏肓的玩家们，猛药下足，制表制根，这是俺们电软人的使命。因此，我们一起唱：电软人都是活雷锋……

游戏不能玩得太过，小心坏了自己的胃口。再说，这位读者的问题还真不少，看得出是个仍在游戏DC的朋友。尽管DC已经被列入历史，但不能否认现今仍旧有其用武之地……比如要买辆S23，就非这个不可……

下面集中回答一下这些读者的疑问：

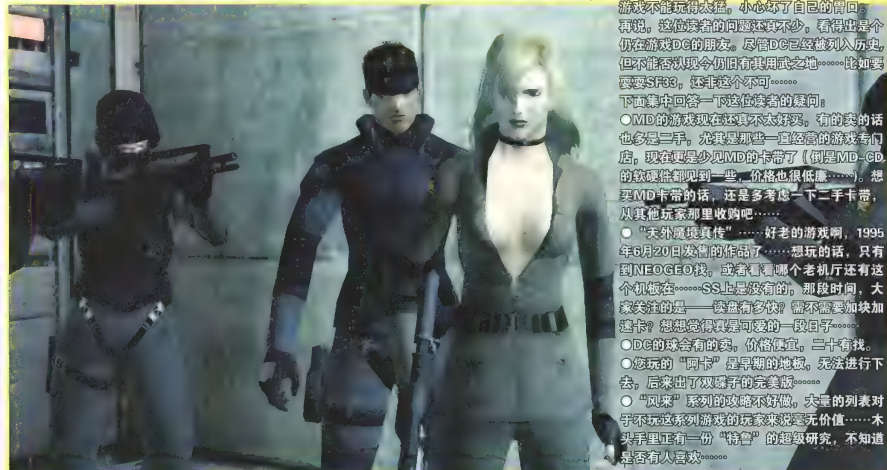
●MD的游戏现在还不太好买，有的卖的货也多是二手，尤其是那些一直经营的游戏专门店，现在更是少见MD的卡带了（倒是MD+CD的软盘带都见到一些，价格也很低廉……）。想买MD卡带的书，还是多考虑一下二手卡带，从其他玩家那里收购吧……

●“天外境还真传”……好老的游戏啊，1995年6月20日发售的作品了……想玩的话，只有到NEOGEO找，或者看看哪个老机厅还有这个机板在……SS上是没有的，那段时间，大家关注的是——硬盘有多快？需不需要加块加速卡！想想都觉得真是难忘的一段日子！

- DC的球会有的卖，价格便宜，二十有找。
- 您玩的“阿卡”是早期的地板，无法进行下去。后来出了双碟子的完美版……

●“风来”系列的攻略不好做，大量的列表对于不玩这系列游戏的玩家来说毫无价值……木头手里正有一份“特鲁”的超级研究，不知道是否有人喜欢……

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26

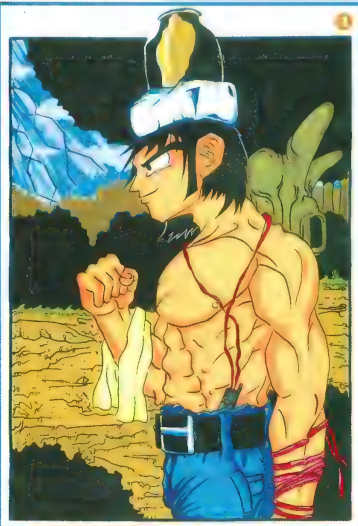
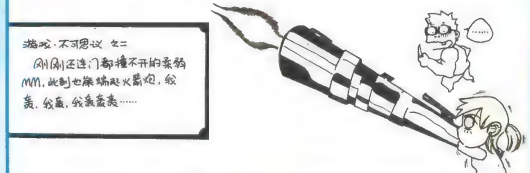
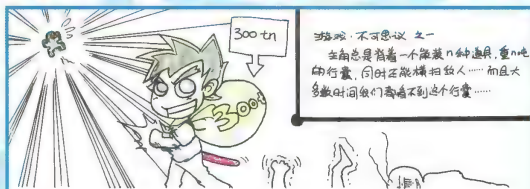


大墙画廊

编辑/宇部 本期 vol.96

①《青山天外》??? ②《超级忍·回想》广西 关新
③《训练》广西 关新 ④《无题》浙江 郑杰

本期画稿欠缺,数量不多,敬请见谅!





钢之炼金术师

月刊《少年GANGAN》是SQUARE-ENIX旗下的一本少年漫画刊物，创办至今已经有13年历史了。由于有SQUARE-ENIX这样一个大背景，《少年GANGAN》上的漫画作品与其它漫画月刊和周刊相比，最大的特点就是与游戏紧密结合，《天诛3》、《最终幻想水晶编年史》等游戏都在该月刊上推出了漫画版，而月刊中一些较有人气的漫画作品多数都有自己的游戏版本。作为《少年GANGAN》上连载的超人气作品，《钢之炼金术师》不仅拥有自己的动画版，其游戏版本自然也不会落后。

PS2版以原作的第九话“家人在等待的家”与第十话“贤者之石”这两段章节为主，故事中除了与原作相串连之外，还加入了原创新剧情。

钢之炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST

PS2

厂商：SQUARE-ENIX

发售日：2003.12.25

类型：A·RPG

价格：8800日元

其他：——

■作者：光明（LIGHT·SHINING）

System1 战斗

通常战斗使用右手（机械铠炼成的甲剑）进行战斗。

1 基本攻击（□键）

艾德的通常攻击是使用甲剑连续攻击对手（□-□-□-□）。

2 回避行动（左摇杆+R2键）



使用回避可避开敌人的攻击。

回避行动前翻转、后翻转、侧翻转，无敌时间和移动距离略有差别，其中后翻转会给予敌人一定伤害。

3 JUST ATTACK(□键)

把握时机按下连续攻击的最后一击即可使出高威力的会心一击！

4 受身(X键)

受到敌人攻击被击飞后，在地面前按X键可站立着地，保持体势便于快速反击或逃跑。

5 亚鲁支援

使用指令可请亚鲁实施援助。



亚鲁距离远时，按R1键招呼亚鲁过来；亚鲁距离近时，按R1键令亚鲁冲撞敌人。

与距离无关，持续按住R1键令亚鲁处于防御状态。

6 特殊攻击

艾德和亚鲁协作可使用强力合技。特殊攻击有次数限制，亚鲁攻击一定数量敌人，特殊攻击增加

1次，最大3次，亚鲁气绝则降为0。

- 1. 炼金槽蓄到最大（○键）
- 2. 按住○键在亚鲁近距离状态下按R1键

7 狂热模式

艾德和亚鲁在攻击敌人过程中会逐渐积蓄气槽，气槽蓄到最大时发动狂热模式。在狂热模式下攻击力、经验值提升，可使用比通常更强力的狂热特殊攻击。

注意实施以下行动后狂热模式終了。

- 1. 艾德倒下（受身成功可补救）
- 2. 艾德、亚鲁任何一方HP为0
- 3. 使用狂热特殊攻击
- 4. 在记录点回复HP
- 5. 前往另一区域

System2 炼金术

炼金术可无限使用，正确掌握炼金术的使用方法呈游戏攻略的关键。

1 基本炼成…“石壁”（○键）

在地面上炼成石壁可防御敌人的攻击。

持续向左壁按方向键可跳上石壁作为垫脚。

炼成数个“石壁”可封锁敌人

的行动。

2 突起炼成…“尖刺”（按住○键一段时间松开）

在地上炼成“尖刺”可攻击敌人，并可与通常攻击组合成作战技。

3 武器炼成（按住○键一段时间松开）

按住○键，地图可炼成的物体周围会出现“炼金环”。在环内松开○键即可发动炼金术。装备、使用炼成物有利于游戏攻略和克制敌胜。

- 1. 炼成武器的连续技（把握时机按键组合）

装备炼成武器后可使出炼成武器的连续技。

（以装备枪为例）

□→○→□→□
□→□→○→□→□
□→□→○→×→□

●2. 武器炼成的选择

根据炼金槽所蓄阶段，炼成武器会有改变。炼成武器分为艾德专



用(红色)、亚鲁专用(蓝色)和共用武器(绿色)3类,有不同标记。在亚鲁专用或共用武器附近按R1键可让亚鲁使用该武器。亚鲁使用武器有次数限制,到达一定次数武器自动消失。

<1>普通炼成武器

有力量招沉的强力大剑和动作

迅疾灵活的短剑等。

<2>大型炼成武器

艾德兄弟可乘坐使用大型武器,如大炮、巨弩等。

△键……………乘坐·降下

□键……………武器使用

左摇杆……………武器操作

大炮、巨弩等大型兵器不能携带,但威力极高。

大炮虽然强力,但注意可能连带亚鲁受伤。

使用巨弩攻击空中敌人,对空中之敌效果绝佳!

<3>特殊炼成武器

炼金术全部有50种以上,在此介绍其中一部分。

火把——装备型。与对象物接触后燃烧,具有连续伤害的特性。和油混用威力惊人。注意火焰有可能烧到艾德和亚鲁自己。

巨大石柱——设置型。将炼成的巨大石柱推倒攻击敌人,注意推倒方向。

飞来去——装备型。攻击多个敌人的装备武器,对空中敌人也有效,飞出后会自动回手中。

吸引口——设置型。将敌人吸过去集中到一起,之后可使用和亚鲁的连携攻击或强力炼金术将敌人一扫而光。

小型战车——特殊型。行驶途中开炮轰击敌人。

比克锤——装备型。单发伤害低,但有特殊效果。

刺铁球——特殊型。铁球附带钢刺快速滚动撞飞敌人,撞墙后返回。注意自己和同伴也会被撞飞。

翻车——特殊型。能弹跳得很高,落地时产生冲击波攻击敌人。



艾德替身——特殊型。用以转移敌人注意力。

System3 名词解释

炼金术

——了解物质内部存在法则和转变、分解、再构筑。作为科学技术



的一个领域而发展。

国家炼金术师

——国家资格。为军队所属,虽被要求对军队绝对服从,但也被给予高额研究费等诸多特权。在军队中相当于少佐地位。具有各自的特殊能力和与其能力相对应的称号。

炼成阵

——炼金术师使用炼金术时所描绘

的图案。在圆阵中使用循环力发动炼成反应,也有不描绘圆阵使用其它替代品的。

银時計

——具有国家炼金术师资格的人获



得的国家炼金术师之证。其上刻有大总统纹章。

贤者的触媒

——维鲁海鲁姆教授提倡的炼金术革新手法“触媒法”。在炼金术的理解、分解、再构筑过程中,通过再构筑阶段某种特定物质(即使用触媒)的合成可获得极大超越通常炼金术的炼成效果。触媒中这种能获得奇迹炼成效果的物质被称为“贤者的触媒”。

第一话

与温蒂他们告别后,艾德、亚鲁和阿姆斯特罗一行乘列车前往塞特拉鲁。



列车中突然发生爆炸,车内广播通知列车被劫持。

“天呐!我们该怎么办?”

阿姆斯特罗少佐的话令艾德目瞪口呆,“那帮家伙,少佐一人就足以解决了!”

“诚然!”少佐得意洋洋地卖弄自己一身强健的肌肉。

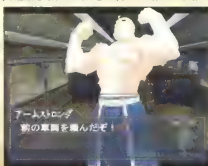
这时,劫匪闯进车厢,“快把值钱的东西交出来,婊子!”

“婊子?你说谁是婊子!”盛怒之下的艾德一记重拳将劫匪击上蓝天。

战斗中艾德发现炼成阵,看来车厢中有炼金术师。

打倒几个侵入车厢的劫匪,3人议定分头行动,少佐向后,亚鲁和艾德分别沿车厢、车顶向前搜索。

进入先头车厢打倒身着军服的首领,首领交待全部军属炼金术师被嫁祸遭军方缉捕,加恩茨大



佐让他们逃往比斯加鲁多。那里是以炼金术师为中心的自治地区,城镇的领导者是被称为“十贤”的伟大的国家炼金术师之一维鲁海鲁姆教授,目前正在全国召集炼金术师,为了逃亡只好劫持列车……

正说话间首领突然暗杀,艾德迫上逃到列车顶部的加恩茨,质问何为骗部下们去比斯加鲁多,加恩茨威胁艾德不要破坏他的计划。一番激战后,加恩茨败北落荒而逃。

列车屋根

↓

货物车1(回复药·小×1)

↓

货物车2(铅のバングル×1)

↓

2等客车(铅のプレート×1)



↓

2等客车2(回复药·小×1)

↓

2等客车3(回复药·小×1)

↓

列车屋根

↓

一等客车

↓

特等车 中BOSS战

↓

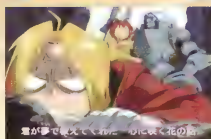
列车屋根 BOSS战

第二话

艾德盛怒之下炼成大炮向伽恩茨开炮误中隧道导致列车颠覆。阿姆斯特朗回忆报告，艾德兄弟向比斯伽鲁多行进。

经过采米尼斯溪谷，艾德被攀岩采花而掉落的少女阿鲁蒙妮妮倒，继续前进发现有炼金术炼成的嵌合体怪物出现。由于担心少女的安危，艾德兄弟一路追到洞窟深处的地底河，一个巨型螃蟹状嵌合体怪物拦住去路……

第一铁桥（回复药・小×1）
↓



第二铁桥（雷の元素）
对废弃列车使用炼金术破坏岩石
↓
山洞南部（風の元素×1、毒消し草×1、銀のバングル×1）
取高处道具或远距离跳跃时，需先炼成石壁再登石壁起跳

~ 采花少女 ~

↓
山洞北部（动け草×1、銀のプレート×1、回復バック・小×1、回復薬・中×1）
注意落脚处的石柱会崩塌
↓
洞窟南部（木のリローダー×1）
↓
洞窟东部（回復薬・小×1）
↓
洞窟中央部（持ち替ええ草×1、炼成でき草×1）
↓
洞窟西部（回復バック・小×1）

↓
洞窟北部（回復薬・小×1）
按开关，乘升降机
↓
自然回廊
BOSS自后追赶，全力向下方逃跑。在BOSS攻击前跳跃可避开，被击中后使用受身。
↓
地底河 BOSS战
注意BOSS的两个大钳子会反击艾德的炼成攻击，将BOSS打翻后全力攻击其腹部。

第三话

来到比斯伽鲁多，发现这里嵌合体怪物横行。匆忙赶往教授家，宅内空无一人。来到墓地发现儿时朋友教授的女儿塞莱娜的墓碑，艾德伤感不已。神父带艾德兄弟去教会，诉说城内被嵌合体怪物入侵，人们已经逃亡到教授建造的诺伊艾比斯伽鲁多城。神父让艾德兄弟休息一夜再去诺伊艾比斯伽鲁多。由神父口中得知只有阿鲁蒙妮妮不受嵌合体的袭击，塞莱娜死因不明……

夜间神秘女人卡米拉带嵌合体

怪物来袭，被艾德兄弟击退。
中央广场（动け草×1、回復バック・小×1、回復薬・小×1）
到燃烧的家附近发生剧情
↓
住宅街1（銀のリング×1、回復薬・小×2、持ち替ええ草×1、力のカプセル×1）
前往最北侧，对损坏的水管使用炼金术
↓
中央广场

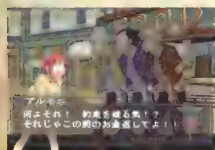
~ 旧市街比斯伽鲁多 ~

对中央喷水池使用炼金术
↓
住宅街2（炼成でき草×1、スペース薬×1）
来到教授家前发生剧情
↓
空地（木のリローダー×1、鉄のリローダー×1、炎元素×1）
↓
湖畔南部（鉄のリローダー×2）
↓

湖畔北部（炼成でき草×1、鉄のリローダー×2、回復薬・小×1、动け草×1）
↓
教会墓地（成長の種×1、銀のピアス×1）
↓
教会内 BOSS战
BOSS：巨大型嵌合体怪物上楼梯成管筒将其射落，再冲上去全力攻击。

第四话

来到诺伊艾比斯伽鲁多的站前广场，阿鲁蒙妮正和黑暗的布拉克三兄弟大吵大闹，原来三兄弟不遵守约定，收了阿鲁蒙妮的钱却不肯教炼金术。打抱不平的艾德兄弟上前教训了三兄弟，阿鲁蒙妮又苦缠着艾德让他教炼金术。



正门（回復薬・小×1）
↓
中央广场（毒消し草×1、風の元素×1、回復薬・中×1）中BOSS战
↓
助道
↓
列车置き场（持ち替ええ草×1、金のプレート×1、毒消し草×2、炼金のカプセル×1）
操作控制杆升起列车
↓
ビル街（疾風のカプセル×2、毒消

し草×1、回復薬・小×1、回復薬・中×1、フィーバー薬×1）
将废弃的巴士炼成台阶，上去后炼成石壁跳到对面楼顶，下梯子进入深处打倒中BOSS取得梯的键。上梯子回到刚才地点，炼成石壁跳到相邻楼顶开铁栅栏门。
↓
跳ね桥（回復薬・中×2、成長の種×1、木のリローダー×1、守りのカプセル×1）
炼成石壁跳到铁丝网旁侧屋顶上，再跳进铁丝网区域内，到最深处打倒中BOSS。

中央广场
↓
站前广场 BOSS战
BOSS：凯鲁普、罗德、布拉克和无头重铠武士。不用理会无头重铠武士，全力对付三兄弟，推荐以火→风→冰的顺序分别打倒。



第五话

来到阿鲁蒙妮家，阿鲁蒙妮告诉艾德她父亲就是维鲁姆鲁姆教授，但艾德从未听说过教授除塞莱娜外还有女儿。阿鲁蒙妮带艾德兄弟见父亲，教授严厉斥责阿鲁蒙妮，不许

她修习炼金术。教授让阿鲁蒙妮离开，对艾德兄弟救女儿表示感谢，但又知重口喝绝不肯教阿鲁蒙妮炼金术。教授对城内突然出现嵌合体怪物深感困惑，说自己也正在调查

中，叫研究助手古莱塔和秘书霍克艾安顿艾德兄弟住下等待铁路恢复，古莱塔暗中向教授进言，让他利用艾德兄弟……教授随即拜托艾德前往岩石塔去采摘一种研究素材用的花。

穿过洞窟，阿鲁蒙妮跟来一道同行。到达岩石塔，发现这里一朵花也没有。回到城内打听情报，由三兄弟口中得知在旧市街比斯伽



鲁多有那种花生长。来到湖畔，刚发现花就被怪物吃掉，一路追赶到中央广场，利用亚鲁将其撞倒数次后，从怪物口中吐出的花已经消化一半，返回途中，正当艾德沮丧之际，阿鲁蒙妮拿出自己在途中悄悄采下的花。

艾德终于答应教导阿鲁蒙妮练习梦寐以求的炼金术。然而，使用炼金术后阿鲁蒙妮身体极度虚弱，颓然陷入昏迷。

洞窟北部
按照与第二话相反的顺序出洞窟
洞窟西部→洞窟中央部→洞窟东部
→山道北部

→山道南部→岩石场附近

↓
ノイエヒズガルド
中央广场→铁道→列车置き场
在地图右侧第一辆列车车尾发现凯鲁普

↓
ビル街→跳ね桥
在ビル屋顶层发现布拉克(在最初上楼梯的给水塔建筑物正下方)

↓
中央广场→站前广场
在站广场中央发现罗德



BOSS战

*先炼好武器再与罗德碰头 BOSS:
三兄弟+无头重锤武士×5
与之前打法相同，不用理会无头重锤武士，只打倒三兄弟

↓
旧市街ヒズガルド

住宅街2→空地→湖畔
发现花，但随即被嵌合体怪物吃下
用亚鲁的冲击(亚鲁近距离时按R1键)撞倒怪物

↓
中央广场
用亚鲁的冲击撞倒怪物4次

第六话

~ 地下工房 ~

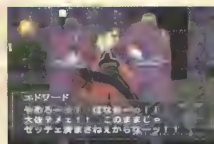
回到中央广场发现嵌合体怪物，艾德大吃一惊。阿鲁蒙妮恢复意识，拜托艾德去救地下研究所中的父亲，工作室有通向地下的楼梯……

艾德在地下工房发现培养室中数量众多的嵌合体怪物，顿生疑惑——难道这些嵌合体都是维鲁海鲁姆教授炼成的？

来到地下工房内部找到受伤的教授。艾德质问教授为何制造那些嵌合体。教授说自己也是不得已为之，一切都是为了阿鲁蒙妮。

这时上方传来巨大声响，艾德担心阿鲁蒙妮匆匆赶往地上……奈姆达准将率大批军队杀来，手下的陆战嵌合体巨型蛇蟻失控欲袭击阿鲁蒙妮，艾德上前将其打倒，救下阿鲁蒙妮。双臂成为机械铠的加恩茨自告奋勇去抓艾德，但再度失败。气急败坏的奈姆达令士兵一拥而上将艾德和亚鲁凯进看守所。罗伊虽及时赶到，却在一旁袖手旁观。

教授发现阿鲁蒙妮因修行炼金术致使身体极度虚弱。助手古莱塔看



到阿鲁蒙妮身上掉落的羽毛似乎明白了什么……

中央庭园(木のリローダー×1、持ち替えれ草×1、成長の種×1、雷のエレメント×1、回復薬×中×1)

↓
植物园(白いふんごし×1、神秘のカプセル×1、回復パック×中×1)

↓
アトリエ・アルケミスト前(回復パック×中×1、炼金のカプセル×1)

↓
研究室(成長の種×1、练成でき草×2、持ち替えれ草×2)
发现向下的阶梯

↓
地下工房B1F(毒消し草×1、动け草×1、回復薬×中×1、练成でき草×1)
大批嵌合体怪物破坏培养室而出，发生战斗

↓
地下工房B2F(中央部)(回復薬×中×2)

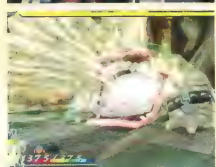
↓
地下工房B2F(西部)
乘坐移动炮台用大炮击碎水晶(扳动控制杆可改变移动炮台的轨道，下炮台补充弹药)

↓
地下工房B2F(北部)(回復薬×中×1、持ち替えれ草×1)
地下工房B2F(南部)(回復薬×中×1、金のリング×1)
分别破坏南北两侧的水晶

↓
地下工房B2F(中央部)
接触中央，降下

アルケミスト庭園 BOSS战
BOSS: 蛇蟻型陆战嵌合体怪物
BOSS行动缓慢，但防御力极高。可将炼成的爆弹放在其口前，蛇蟻吸气时会将爆弹吸入，连续几次即可取胜。

BOSS: 伽恩茨
连续作战。BOSS的连射很强并经常使用状态异常攻击，注意回复。



第七话

~ 越狱逃亡 ~

霍克中尉向罗伊少佐报告调查结果：奈姆达准将默许教授制造嵌合体的违法行为，作为交换让教授为他制造非法的军事用嵌合体，迄今为止的一连串嵌合体事件都和准将有关。

罗伊算计被抓捕的艾德兄弟定会监狱大闹一番，这样一来就可以吸引准将的注意力有利于自己行动。

艾德虽猜中罗伊的用意，但别无他法只能和亚鲁越狱逃亡。

古莱塔向准将挑拨离间说他被教授利用，准将传令全军出击即刻逮捕教授及其女。

逃亡中艾德突然想到自己的银時計被军方收缴，转而去军设施总部寻找。途中由士兵谈话得知准将下达了对教授的逮捕令。

在准将房间找到倒计时，上楼顶打倒飞鹰嵌合体，乘滑翔翼离去。牢屋(回復パック×中×1、回復薬×中×1)



↓
军施設外部 南(鉄のリローダー×1、風のエレメント×1、毒消し草

×1、动け草×1)
↓
军施設外部 北(练成でき草×1、持ち替えれ草×1、炎のエレメント×1、回復薬×中×1、力のカプセル×1、炼金のカプセル×1、込込の心得×1)

↓
军施設内部B1F(風のエレメント×1、雷のエレメント×1、鋼のパンゲル×1、动け草×1)

↓
军施設内部2F 西(成長の種×1、煉成で草×1、炎のエLEMENT×1、持ち替えれ草×1、木のリローダー×1)
通过走廊
↓
军施設内部2F 东(回復バック×中×1、回復药×中×1)
↓

军施設内部3F 东(疾風のケーブル×1)
通过走廊
↓
军施設内部3F 西(回復药×中×2、スペシャル药×1、動け草×1、煉成で草×1)
通过走廊
↓

军施設内部3F 东(風のELEMENT×1、回復バック×中×1)
↓
军施設内部4F 东
通过走廊
↓
军施設内部4F 西(煉成で草×1、フーバー×1、回復药×中×2)
通过走廊
↓

↓
军施設内部4F 东(回復药×中×1、鋼のプレート×1)
取得履時計
↓
军施設 屋上(鉄のリローダー×3、木のリローダー×2) BOSS战
BOSS: 飞鹰型嵌合体怪物。用对空火力(大炮、巨弩等)击落巨鹰。

第八话

回到教会和阿鲁蒙妮、神父见面。阿鲁蒙妮诉说修行炼金术之事被父亲知道以致将自己赶出家门。神父则认为教授一定有某种理由想让阿鲁蒙妮一人逃走。

艾德告知逮捕了对教授的逮捕令，阿鲁蒙妮也成为军方目标，必须尽快去城内营救教授。

神父指点艾德由地下水路进入城内。通过地下水路后，发现担心教授的阿鲁蒙妮和神父也随后赶来。

地下水路Aブロック(疾風のカ

プセル×1、煉成で草×1、回復药×大×1、守りのケーブル×1)
↓
地下水路Bブロック(回復バック×大×1、鋼のリング×1、回復药×大×1、持ち替えれ草×1、動け草×1、力のケーブル×1)
↓
地下水路Cブロック(回復药×大×2、鋼のピアス×1)
发现断桥，在地图上的发光场所分别取得“かたい板”、“古びた板”、

“黒ずんだ板，在桥正下方取得“丈夫な板”。回到断桥处将4块木板集合起来炼成木桥
↓
地下水路Dブロック(回復药×大×1、炼金のケーブル×1、煉成で草×1、鉄のリローダー×1、雷のエLEMENT×1)
与怪初战
↓
分支水路(回復バック×大×1、鉄のリローダー×1) BOSS战

与怪二战
可炼成轧路车将小水怪轧死，炼成喷火器、大炮等集中攻击大水怪，弹药不足可用道具回复。



最终话

四人一行来到城厂间见维鲁海鲁姆教授，艾德请教授讲明事情真相，教授让阿鲁蒙妮暂且回避。

维鲁海鲁姆：我的研究成果你们已经见过了，阿鲁蒙妮背脊长出的东西就是我的研究的全部。“贤者的触媒”是具有可与贤者之石相匹敌力量的传说物质，提升炼成效率使理论以上的再构筑成为可能。阿鲁蒙妮的羽翼不单单是羽翼，而是“贤者的触媒”。但还只是未完成的试作品，是接近于完成的未完成品。那天晚上，我终于完成“贤者的触媒”试作品1号并开始实验。只是很简单的实验，想想看我制造的“贤者的触媒”之羽具有怎样的效果。我的女儿塞莱娜也在，她虽然年幼，却已经是我优秀的助手。然而……实验发生了事故，炼成所使用的代价物与羽翼相性不合，炼成实验失败，塞莱娜受到反弹，惨叫着即将死去，我怎么也无法阻止，于是又使用了“贤者的触媒”。因为再这样下去塞莱娜就真的死了，为救塞莱娜只有依靠这羽翼。羽翼之力阻止了反弹，塞莱娜恢复了原来的姿态。然而，我意识到发生了异变——塞莱娜即将变成另一人。我试图阻止，但炼成停不下来，未完成的“贤者的触媒”已经失控。转眼间塞莱娜不存在了，眼前躺着的人变成阿鲁蒙妮……这就是事实真相。那孩子出生的秘密我始终没告诉阿鲁蒙妮。

羽翼的研究还在继续，最初为了恢复塞莱娜，现在则是为了阿鲁蒙妮。看到阿鲁蒙妮的羽翼，就看到了那孩子当时衰弱的样子。依靠羽翼之力诞生的孩子必须依靠羽翼生存。也就是说，使用羽翼之力做其他事，那孩子的身体就不能维系了。这也是禁止阿鲁蒙妮使用炼金术的原因。使用炼金术，身体中的羽翼就会对其有反应，维系身体之力就会削弱，但即使不那样，羽翼之力也会逐渐减弱。因为所谓的未完成之羽翼。羽翼之力尽了，阿鲁蒙妮就无法生存了，达到了生命的尽头。我当然不想那种



事发生，看到成长起来的阿鲁蒙妮，我终于意识到，塞莱娜已经回不来了，那孩子要生存，阿鲁蒙妮也是我的女儿。我想让那孩子幸福，为此我想尽早完成“贤者的触媒”。究竟缺少什么我现在已经清楚了，“贤者的触媒”马上就会完成。为了完成羽翼，为救阿鲁蒙妮无论做什么我都愿意。我想让阿鲁蒙妮做一个普通人类的孩子。

在门后听到教授讲述的阿鲁蒙妮

贤者的触媒

震惊之余余心不已。
神父提醒大家现在将已经率军队赶来，艾德和亚鲁急忙出外迎敌。

阿鲁蒙妮给艾德留下一封信后被古莱塔挟持而去。

教授和神父到处找不到阿鲁蒙妮，焦急万分。

德和亚鲁在中央庭园与将手下人奋战，返回后神父告知阿鲁蒙妮被劫持，认定是古莱塔所为的教授为救女儿登上高塔。

来到塔顶，阿鲁蒙妮被禁锢在中央水晶石中，古莱塔在旁对教授冷笑道，“我所感兴趣的只有贤者的触媒。这个孩子的生死和我毫无关系。珍惜这孩子生命的话就老实点！维鲁海鲁姆教授，你也是技术力高超的炼金术师，为精制高精度羽翼，就请作为嵌合体的食物吧！”

古莱塔指挥嵌合体向教授猛扑过去。教授被嵌合体咬伤，关键之时艾德兄弟赶到。古莱塔变为身卡米拉，“为制造‘贤者的触媒’需让触媒饮食炼金术师的血肉……教授制造的羽翼之所以未完成，缺乏就是那种东西。完全的贤者的触媒需要很多术师的牺牲。教授制造嵌合体并召集炼金术师全部都是为了完成贤者的触媒。经过100年终于让我找到了完成贤者的触媒的研究者，但教授却将最初的试作品隐藏起来，这可是成功阻止反弹的高品质物，现在我终于知道隐藏场所了，竟然就在

这孩子的身体中。一切都要结束了，贤者的触媒是我的了！”

卡米拉得意地狂妄着，召唤出一个又一个的嵌合体，但都被艾德兄弟打倒，失败的卡米拉最终从高塔坠落。

艾德跑到阿鲁蒙妮，发现其背部的羽翼全部脱落了。

教授让艾德兄弟尽可能多地收集羽毛，自己带阿鲁蒙妮黯然离去。“艾德、亚鲁，真是对不起你们，阿鲁蒙妮已经没救了……这是我自己的灾难，我会自己解决，不想再将你们牵扯进来。原谅我吧，朋友的弟子……”

艾德发现羽毛上没有任何波动和能量并且很快消失了，感觉情况不对，匆匆赶往工作室。但为时已晚，工作室发出一道耀眼的光芒，教授、阿鲁蒙妮和嵌合体们一齐消失了。

奈姆达将被罗伊逮捕，判处146年监禁。

驶往塞特拉列车上，艾德默默读着阿鲁蒙妮的信，心中充满无尽的思念……

ノイエヒーズガルド城前

↓
中央庭园
和先兵队开战
↓

城厂间 BOSS战
BOSS: 加恩茨
↓

城中央廊下1(回復薬・大×1、雷の
エレメント×1)

城西侧廊下1(回復薬・大×1)

城东侧廊下1

客间1

個室2(疾風のカプセル×1)

城东侧廊下1(回復薬・大×1)

城东侧廊下2

城:食堂

城中央廊下2(炎のエレメント×1)

(西侧)阿鲁蒙妮的房间(炼金の
カプセル×1、諸刃のリング×1)

(东侧)寝室(回復薬・大×1)

大广间(スペシャル薬×1、持ち替

えれ草×1)

↓

塔内部1F(毒消し草×1、動け草×
1、炼成てき草×1)

塔1F:小部屋(完全回復バック×
1、守りのカプセル×1)

↓

塔1F:内周廊下(炎のエレメント×1)

↓

塔内部1F(持ち替えれ草×1)

↓

塔2F:内周廊下2(風のエレメント
×1、鉄のリローダー×1)

↓

塔2F:外周廊下

注意!頭頂有釘板落下

塔内部2F(回復バック・大×1、完
全回復薬×1)

↓

塔2F小部屋

↓

塔2F内周廊下(回復薬・大×1)

↓

塔内部3F

房間中央区域由緑、黄、紅、藍四
種顏色組成,伴隨正柱子上落,与
柱子顏色相同的地板也同时下落,看
准时机到达两侧分别按四个开关

↓

塔3F:内周廊下

↓

塔3F:外周廊下

↓

塔内部4F(動け草×1、成長の種×
1、炼成てき草×1)

↓

塔4F:小部屋(神秘のカプセル×1)

↓

塔4F:内周廊下(完全回復薬×1)

↓

塔内部5F(炼成てき草×1、神秘の
カプセル×1、鉄のリローダー×1)

塔5F:小部屋1(木のリローダー×
1、完全回復薬×2)

塔5F:小部屋2(雷のエレメント×1、

風のエレメント×1、炎のエレメント×1)

塔5F:小部屋3(神秘のカプセル×
2、フイーバー薬×1)

塔5F:小部屋4(完全回復バック×
1、木のリローダー×1、鉄のリロー
ダー×1)

塔5F:小部屋5(炼成てき草×2、
持ち替えれ草×2、毒消し草×2、動
け草×2)

乗浮游石+跳跃

↓

塔屋上 BOSS战

BOSS:蛇魔、巨鷹、水怪

BOSS:卡米拉&巨型合体怪物,不
合理巨型怪物,集中精力打倒卡米拉

↓

收集羽毛

↓

アトリエ・アルケミスト BOSS战

BOSS:罗伊&阿姆斯特罗

↓

CLEAR

研究资料

■连击的奖励EXP

10HIT以上……10EXP

20HIT以上……20EXP

30HIT以上……40EXP

40HIT以上……80EXP

50HIT以上……160EXP

■道具回收

艾德的炼金术中,部分炼金木
如“收入口”“艾德替身”等再
炼成后可变为回复药。小。

■记录点回复体力

在记录点按△键再按○键可存

储记录并回复体力。

■最终BOSS战

最终BOSS罗伊&阿姆斯特罗
非常强大,打败他们需要相当高的
实力,不过城北亦可通关。

罗伊大任HP推定:6999

侍之心

阿姆斯特罗少任HP推定:9999
(MAX)……鬼神的铁拳

■二周目

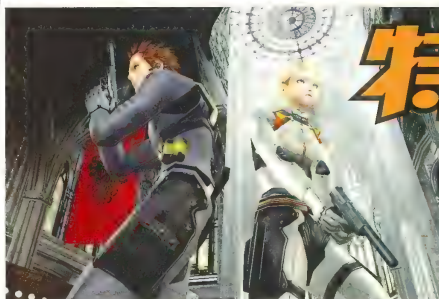
1. 二周目以后可入手映像材料和画
像材料,用以观看映像和画像。
2. 敌人能力强化。
3. 继承一周目的道具、奖励点。

■画像材料

名称	取得场所	取得区域
画像材料1	セントラル铁道	货物车1
画像材料2	セントラル铁道	货物车2
画像材料3	セントラル铁道	2等客车2
画像材料4	レミニス溪谷	第一铁桥
画像材料5	レミニス溪谷	第二铁桥
画像材料6	レミニス溪谷	山道南部
画像材料7	レミニス溪谷	山道北部
画像材料8	レミニス溪谷	酒肆东部
画像材料9	レミニス溪谷	酒肆西部
画像材料10	ヒーズガルド	住宅街1
画像材料11	ヒーズガルド	住宅街2
画像材料12	ヒーズガルド	空地
画像材料13	ヒーズガルド	湖畔南部
画像材料14	ヒーズガルド	湖畔北部
画像材料15	ヒーズガルド	教会墓地
画像材料16	ノイエヒーズガルド	ノイエヒーズガルド正门
画像材料17	ノイエヒーズガルド	中央广场
画像材料18	ノイエヒーズガルド	街道
画像材料19	ノイエヒーズガルド	列车置き场
画像材料20	ノイエヒーズガルド	比街
画像材料21	ノイエヒーズガルド	跳ね桥
画像材料22	ノイエヒーズガルド城	中央庭园
画像材料23	ノイエヒーズガルド城	植物园
画像材料24	ノイエヒーズガルド城	アトリエアルケミスト前
画像材料25	ノイエヒーズガルド城	研究室
画像材料26	ノイエヒーズガルド城	地下工房B1
画像材料27	ノイエヒーズガルド城	地下工房B2F(中央部)
画像材料28	ヒーズガルド边境军司令部	牢屋
画像材料29	ヒーズガルド边境军司令部	军施設外部 南
画像材料30	ヒーズガルド边境军司令部	军施設外部 北
画像材料31	ヒーズガルド边境军司令部	军施設内部1F
画像材料32	ヒーズガルド边境军司令部	军施設内部2F 西
画像材料33	ヒーズガルド边境军司令部	军施設内部2F 渡り廊下

■映像材料

名称	取得场所	取得区域
映像材料1	セントラル铁道	最初开始行动的列车部屋
映像材料2	セントラル铁道	货物车2
映像材料3	セントラル铁道	2等客车2
映像材料4	セントラル铁道	一等客车
映像材料5	レミニス溪谷	打倒阿恩次后阿姆斯特罗所在区域
映像材料6	レミニス溪谷	山道南部
映像材料7	ヒーズガルド	教会墓地
映像材料8	ノイエヒーズガルド	跳ね桥
映像材料9	ヒーズガルド边境军司令部	军施設外部 北
映像材料10	ヒーズガルド边境军司令部	军施設内部4F 东
映像材料11	ノイエヒーズガルド城	中央庭园
映像材料12	ノイエヒーズガルド城	アルモニの部屋
映像材料13	ノイエヒーズガルド城	大广间
映像材料14	ノイエヒーズガルド城	塔2F:小部屋
映像材料15	ノイエヒーズガルド城	塔4F:小部屋
映像材料16	ノイエヒーズガルド城	塔5F:小部屋1
映像材料17	ノイエヒーズガルド城	塔5F:小部屋5



特工传奇

平心而论,这款号称发挥PS2极画面机能的游戏其画面做得确实不错,音乐说不上动听,但熟悉的电影配乐经过少许加工听起来还算过得去。但游戏过多的模仿合金装备和明显抄袭某部电影的情节,可以看出游戏实在毫无特色和缺乏创意。但游戏中原创的换装系统不得不令人称赞,这也许是游戏中最大的亮点吧。在游戏中凶悍的保镖A、玫瑰花男、士兵甲,当然还有被我和朋友笑称为“猪头”的博士等都是玩家换装的对象,换装之后瞒天过海甚至在敌人面前摆POSE都成为其游戏独特的魅力。

PS2 厂商: SAMMY 发售日: 2003.12
类型: ACT 价格: 6800日元 其他: ——

基本操作

方向键: 将道具栏调出后选择道具

△: 调出道具栏

□: 使用道具栏里你所选择的物品

□: 使用装备的武器,在没装备武器时则是使用手脚攻击。

△: 跳跃/攀爬

L1: 下蹲,使用特定道具/贴墙后,不做任何动作便可以开启光学迷彩



系统,角色的身体便会变透明,从而躲避敌人的搜索
R1: 按住后转换为主观视角/使用物品栏EAIUP里面的道具
START: 暂停游戏/重新设置游戏的操作

解除变装方法

1. 一种方法就是按住L1,然后快速转动L3,经过一小段时间后,自动解除。
2. 在特定地方(如衣柜或铁桶内)按L1进入变装或解除变装。

序 プロローグ 幻影

这一章作为游戏的序章,主要是为了让游戏者熟悉本游戏的一些基本操作及基本工具的使用,操作包括包括攀爬、换装,而供给使用的道具包括热探测仪、3DA照相机、微型摄像机等。

游戏开端是从飞机上跳伞的场景,选取跳伞高度是其中的关键点,起始高度为10000米,经过同伴一段罗嗦的英文之后画面上出现了TARGET为落地地点选择。躲开一连串的子弹,在离地面2100米左右按L键将降落伞打开,终于安全落地了。真正的任务总算是开始了,调整好状态,READY? OK, let's GO!



先走一段阴森的回廊,到底部同步传来了一通信息,可学会使用隐形迷彩。K死第一个敌人,继续前行再确定屋内的一个敌人,拿到一个关键道具安全标签卡(作用:当戒备状态降至CAUTION时,去地图标示的“保安末端”使用这个道具,就可以将警戒等级回复到SAFETY)后一直向前直到同伴又发来一通信息,这次是教玩家如何使用SPOILER GRIP进行攀爬到下一地点后,在同伴的亲身指导下学会了本章最后一项特技——伪装,有了这项技能后就可以轻松骗过守门的傻瓜了(“)。又是一段阴冷的通路,通过一张门后会自动卸装,于是进入了本游戏第一个比较紧张的地方:你作为入侵者终于被发现,会有一大帮家伙来狙击你。这次战斗中敌人是打不完的,只要坚持到一定时间便会发生剧情。剧情后从前面地板下面的通道爬出去,来到礼堂门口从同伴传来的信息中得知

要进入礼堂内部,必须利用事务室内任务的相貌才可。于是通过右边的楼梯爬上礼堂对面的平台,使用“3DA照相机”对对面房里的指挥官来一张正面像,然后进行一次换装便可以骗过礼堂门口的监视器,从而进入到礼堂内部。发生剧情,序章结束。

1 ハンプティ・タンプティ

(CASE 01 Humpty Dumpty)

● 主要任务: 得到视网膜复制件和管理用密码。

主角出现在地下停车场,在靠近左面的一木箱内得到道具“钢笔试闪光弹”,进入下一区域“设施内廊下”,进入后,在一个转弯处,有人发送信息告诉主角一些如何去窃听NPC说话的方法(方法是在说话人旁边按L1键,听完他说的话,还能采集到他的声音)。从尽头处的楼梯上2楼。在2楼尽头的房间得知非研究人员不得入内。到一楼去拍下一研究人员的正面,然后到2楼右面的一个衣柜内,换装成研究员,进入刚才不能进入的房间。进入“货物存储房”后,打破正前方的木箱可得到“ボタン型发生器”(此道具可以在任何地方使用,当主角选择好对象以后,按L1键就可以将发生器贴附到对象的身上,这时候观察地图就可以发现地图上有一红色的圈,这就是对象的位置。这个道具最多可以同时跟踪8个目标),随后从另一出口进入“厨房”,里面的厕所交给主角一张“LVI1”卡。从门口出去经过食堂左面的门湖,可以看到一男子从



旁边房间出来,进入这个房间,在左面的地板上找到一份“报纸”,此时也会收到同伴发过来的消息。从右面的门走到右面的尽头,在一道磁卡门前使用那张“LV1的磁卡”。进入“研究室”,左转进入唯一能进的门,使用刚刚拉到的那张“报纸”,发生剧情,得到“LV2磁卡钥匙”。到“LV1资料室”去拿“上上周的抽奖券”后去食堂。到2楼左侧的尽头使用“LV2磁卡钥匙”,进入“LV2研究室”,得到同伴发过来的信息后,在食堂2楼利用“3DA照相机”将博士的影像拍下来。然后到“LV2资料室”去,爬到尽头处的一个高台击打墙上已经倾斜的木板可得到“今周的抽奖券”。到一个有衣柜的房间去换成成博士的样子,通过“LV2秘书室”进入“LV2最高机密区面前廊下”(地图的最左段)。去“LV2主任的办公室”拿到“上周的抽奖券”,然后进入



“LV2研究室”,在显微镜前使用网膜后,进入左边的衣柜换成成本来的样子,爬进旁边的通风管道,达到岔路口的时候选择右边的通道,在这里守候博士的到来,当博士在观看显微镜的时候,主角要一直按着○键进行采集(注意看左上方的提示,超出范围的话,主角只要朝前爬一点就行了),当成功捕获到100%后,从另一端的出口出去。当返回到“货物存放场”时,同伴又发来了信息。在限定时间内到“LV2研究室”走廊,这时候警报突然响起,赶快进入“LV2ラボロカールーム”从通风管道再次潜入到屋内,在显微镜前取回本体,然后再从通风管道返回。最后从“地下停车场”离开。

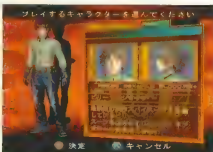
2 真夜中プラス狼

(CASE 02 24:00 Plus Wolf)

●主要任务:窃取敌最高机密区电脑信息

一出来可以自己选择从2个不同的地点(A栋屋上/地下停车场)潜入到研究所内部。无论选择哪个路线,关卡结局都一样。

从A栋屋顶路线,利用垂直高度约40米的通风管道进入,这条路线比较简单,我们就往这里走,let's GO!



在A栋屋上的走廊直走,将堆放在角落的木箱打碎,便能发现隐藏的通风管道入口,顺着它一直前行,可以到达垂直高度约40米的“巨大通风点检用通路”,通过同伴发过来的信息利用道具下到研究所内。下降时要小心,千万不要碰到红外线(碰到立即GAME OVER),解决7个发生器后,就可以安全地降到“巨大通风点检用通路”底部。将门破坏进入“LV2研究室”,拿出“3DA照相机”给屋里的警卫照上一张,然后返回“通风点检用通路”底部,利用铁梯换装成警卫的样子,高枕无忧地移动到“LV2ラボロカールーム”。干掉屋内的警卫,变回本来本来的样子,再从通风管道潜入到“实验室内部”,再变成警卫的相貌。潜入“LV2主任办公室”,在里面干掉一个情绪慌张的警卫会得到后面将会用到的道具“光ディスク”,爬出通风管道,到“LV2ラボロイ

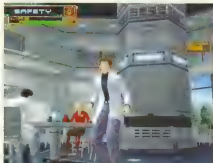
室”,从尽头通风管道到下一地点。这里可捡到一个装备后可减轻50%伤害的装备(栏杆上面两个箱子后通过天花板爬过去)。经过楼梯来到2楼,沿楼梯爬下去,注意不要碰到红外线。通过后来机密密区的上方,接到同伴的信息得知机密密区内部安装了移动式红外线,其地板上安装了感压式报警系统。主角在下去之前必须先使用道具“瞬间冷却スプレー”,不然就无法进入到室内。下到控制台附近后,使用道具栏中的道具“光ディスク”从而开启电脑,输入上一关得到的今周抽奖券上的数字(就是本电脑的密码),什么,你上一关忘记拿了?怎么这么不细心呢,但没关系,因为密码不是随机的,我来告诉你你,密码是0305112551,复制完数据带着光盘返回到屋顶 这时会有一组红外线向下移动,主角需保持水平状态到达最底层。等待一段后精彩的剧情红外线会解除,最后将复制好的光盘带到“巨大通风点检用通路”,从通路左边的楼梯上去,通过攀爬楼梯和木箱上去一直走,来到一走廊后,会响起警报,这时只好改变计划,从旁边通风管道离开,来到“A栋屋上/B栋屋上”的屋顶上,干掉一群警卫后到达阳台上,在靠近右边的墙壁上,抓住上方墙壁移动,小心墙壁上的漏电装置,到达走廊尽头的缺口从铁梯上屋顶,在左边找到一块与其它铁板不同且变了颜色的一块,击破障碍物后,利用攀爬向主角右移动,在角落处得到滑翔伞逃离此处。

3 ルザは空の上

(CASE 03 Loser In The Sky)

●主要任务:刺探敌人的内部情报

游戏开始后,在一出来的房间床前可以找到一个新道具,再拍下门外保镖照片,并拔装。从这个房间尽头的门来到“デックスB客室区画A”大厅,在大厅内调查后进入旁边男洗手间,在最里面地板上得到“闪光ペンツル”,然后从右边门到达“デックスB中央ロビー”。然后从左边楼梯下一楼到达“デックスA娱乐设施廊下”,再由右门出来,然后到达有两名保安的门进入“カジノホール キャンブルルーム”赌场内



部,先进有保安把守的“カジノホール パーティー”会场,发生剧情后返回“205室”,在桌上取得“カケテルヒ手紙”,接着再去“カジノホールギャンブルルーム”在一赌桌上找到博士,先不要惊动他,进入左边“カジノホールバー(SWERY85)”的酒吧内,拍下调酒师的相貌,返回大厅,进入“中内カジノホール スタッフルーム”屋内,在旁边衣柜换装后去博士那里,使用“カケテルヒ手紙”,随后换装成保镖从调酒师旁边的门返回到“カジノホールダンサーバーテン控室”,透过玻璃拍下调酒师的相貌,再站在窗户旁边按1录下声音,再去“デックスB中央ロビー”(中途换装成博士),从左边尽头的门离开,经“デックスB中央ロビー”进入到二楼到达“デックスB支配人员及应接室”。在行走到达“デックスB支配人员及应接室”走廊中段的时候会发现有男子贴着墙壁,调查知是伪装的同伴,发生剧情后返回到酒吧内的“カジノホールダンサーバーテン控室”,击破房间内一幅有倾斜的画,后用手拍将红色衣服打落下来,剧情发生后,主角快速赶到“デックスB客室区画B”,主角再去进入旁边“デックスB女子トイレ”女洗手间内的通风管道,爬行来到接应室听完对话后返回到“205室”和同伴会合后,再到“カジノホールダンサーバーテン控室”后,以前箱子不见了,出现一条通风

管道,爬出后到达“デューク”从“业务员专业廊下A”顺着走廊走到尽头,打烂右边门上的锁,进入后靠着墙走避开红外线,再击破门上的锁进入后先打坏墙角处左边的红外线发生器,前方那个可以不理睬,接着直接转弯来到中间的走廊,先躲在外红外线下,看清两个发生器的位置,击破后进入正前方的门发生剧情,任务完成。

4 小さな骨を持っていた

(CASE 04 A Little Bone)

●主要任务: 潜入到招待会场

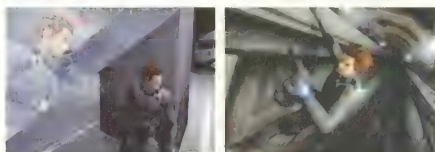
主角出现在“机关部 机械室”,经过“机关部 通路A”照下士兵样貌,换装到达“机关部 通路B”,接着从尽头铁梯爬上二楼,碰到两名士兵,会对主角身份产生怀疑,不用紧张,直接进入“机关部メインキヤットウオーク”发生剧情:主角会靠左面的墙不移动,等旁边的女人先从主角身边经过。然后进入“机关部 中枢廊下”,注意通路中的监视器,接着向前进入“机关部トベントホール前廊下”,先从右边走廊走到尽头到达“セキュリティ区画”,击破所有发生器后从通风管道离开,在前方岔路向左爬出通风口,从旁边另一通风口进去。出来后打开旁边的门,进入进其中的通风管道,在其中拍一张上拿一束玫瑰花男人的照片,后退出管道,打破旁边门上的锁,从刚才来的管道返回到“机关部トベントホール前廊下”随走廊一直到尽头,进门换装成玫瑰花男,后可以进入正门,到“机关部トベントホール”屋内,引发剧情。后主角沿原路返回,发生剧情,任务完成。

5 老王コール

(CASE 05 Old King Cole)

●主要任务: 逃出敌方阵营

醒来后在牢房里,走道窗户旁,发生剧情,打倒守卫后,离开“独房小屋周边”,来到“连通路A”从主角右侧的楼梯来到楼上走廊,然后经过一段走廊跳到对面,向前,最后从尽头的楼梯逃出“连通路A”到“连通路B”,进入“武器库”所在房间内,可以在进门右边的木箱,向前找到主角被搜走的装备,在有红点的机器处使用“スタンシーバー”给机器充电,使传送带货物向后移动,然后再充电一次,可以将两堆物品放在一起。然后经传送带到达“武器库后庭”,从旁边的楼梯下去,拍下在桶子旁边聊天的两名士兵,后换装干掉他们(击破旁边木箱还能得到新武器)。击破旁边上锁的门,解除变装,进入到土洞内,出来后前往“底をし沼”利用木头移动到沼泽的高台上(如果不慎掉入沼泽,要立即跳上木头,否则GAME OVER),取得装备“对人地雷センサー”,装备后可以察觉出埋在地下的地雷,装备后向前到达“前线基地本部”,这时候同伴会发来消息告诉主角别靠近电网。到达同伴所说的地点,用相机观察大楼内部情况,后爬上警戒台干掉所有



守卫后,再到前叙地点,用照相机对准对面窗口,会发生剧情,下铁梯,进入大门,沿路一直走,来到“密林地带河原A”(记住不要上旁边的斜坡),击破隐藏在草丛里的发生器。前行,在左面岩石上击破两个发生器后登上楼梯离开这里。来到“密林地带河原B”冲过吊桥后一直向上走(注意墙上的热能探测仪),到达“密林地带流壶前”,从吊桥到

达对面后发生剧情。进入大门后先向左走到“隠し通路”,移动到对面使用装备“ラベリングハーネス”一直下降到山谷底部,顺小路到“前线基地本部”的正后方,后进入到前线基地本部,从铁梯下去击倒警卫上楼梯用照相机照下屋内人的相貌,然后去靠近他的密果取声音,经过一路攀爬后,返回到“密林地带流壶前”,在旁边铁桶换装。骗过守卫进入内部,与敌指挥官对话。完成任务。

6 コマドリを誰が杀すのか?

(CASE 06 Kill Cock Robin?)

●主要任务: 破坏变种病毒

成功进入敌细菌工厂内部后,从“设施内ロビー”楼梯来到下面走廊,进入右边的门到达“施設内廊下A”,对准对方守卫拍照,然后进入走廊左边,到柜子换装后将附近的木箱破坏,可捡到这一关后期将用到的道具“セキュリティタグ”。继续前行到尽头,击破锁后进入来到“施設内廊下B”,右行到尽头拍下一张研究员的照片,然后走到左面走廊的尽头,击破门上的锁到“施設内廊下A”,换装成研究员,进入有两个守卫把守的门内,到达“培养区画 廊下”,后再进入“培养区画



灭菌室”,成功灭菌后进入到“培养区画ロッカールーム”,在房间内再次对戴口罩的研究人员照一张,钻进衣柜内换装,后进入到“培养区画无菌实验室”,从旁边的楼梯进入到“培养区画コントロール室”,在控制台上得到道具“ジャミングモバイル”(作用是可以使电子仪器暂时失效),先下到控制台台下,这时要利用刚得到的道具“ジャミングモバイル”了。先将头顶上万的盖板打开将“ジャミングモバイル”投出“コントロール室”。后快速返回到控制台上,到漏电的机器旁使用道具“スタンシーバー”给机器补充电力,达到需要电力后紫外线开关就会启动,成功完成操作后响起警报,发生剧情。接着快速返回到“培养区画ロッカールーム”在衣柜旁边的保安末端(地图上标的绿点处),使用“セキュリティタグ”,使状态达到SAFETY,此时门就会打开,按照来的道路返回到“设施内ロビー”,到达后从旁边的门进入到“非常用通路”。此处的热能探测仪特别多,注意靠墙走。来到“ミサイルドック”后先下楼,在楼底发现一个上了锁的集装箱的门在动,击破它可以找到同伴。(再次进入刚才找到同伴的集装箱可捡到新式武器和子弹,在另外2个集装箱打破木箱可得到道具)接着主角利用同伴打开的门进入到“地下独房前廊下”,将守卫干掉后进入“地下独房”。这时可先去“独房A”捡道具,再去“独房B”击破木箱后经过一段潮湿、肮脏的通

风管道到达“独房B”取得大量的弹药。最后进入“独房C”，见到一个小女孩，在一段剧情后，主角冲出来杀死一定数量的敌人后，又一次发生剧情，在女孩的一声尖叫后，主角只剩下20分钟的撤退时间。在一次进入“独房C”，发现女孩不见了。爬进屋内的通风管道向左来到了“机械室”，一直向右走，进门后进行BOSS战。（注意：一开始攻击BOSS是没用的，不要浪费子弹。要连续3次到达距他较近的地方，也就是发生3次剧情后才能进入真正紧张的BOSS战。在与BOSS这次对战的场地里能捡到2种新武器以及弹药和回复药）在同伴击毙BOSS后，这一话宣告结束。

7 リンガ・ローズ

(CASE 07 Ring o'Roses)

●主要任务：救出人质

一出来可以自己选择从2个不同的地点——城堡里ルート和水道ルート，就选城堡里ルート吧，let's GO！主角一出来位于“发着ホール里根A”，先给前方守卫照相，后击倒他，进门。经过“发着ホール里根B”直走到“发着ホール里根C”，在铁桶内换装后，返回“发着ホール里根B”从铁走廊移动到对面，经过几道门后到达“职员专用廊下A”（当然不变装也能通过，但由于要过不牢固的铁板路，还有面对一群士兵，通过的难度系数比较大，劝各位玩家还是选择变装这种轻



松的过关方法），从铁梯爬下去由屋内来到走廊外面，向左走到走廊尽头的“点检用通路A”，进入A杀死3个士兵，从尽头的门进入“点检用通路B”，解除变装，从门口的铁柜出发通过爬和跳一步步向上迈进，最后来到“点检用通路C”，从屋内的铁梯下去，在一段剧情后开始了激烈的战斗，坚持到一定的时间后再次发生剧情。进入大厅旁边的“驶长室”，到尽头后发生剧情，消灭2名敌人后回大厅，从打坏一个倒塌的地方进入“资材运搬用线路”，从里面的通风管道爬出去。剧情发生后，在限定的时间内从左边的走廊一直向前，跳上火车顶棚，任务完成。

8 リンガ・ローズ

(CASE 07 Ring o'Roses)

●主要任务：阻止列车

一直向前，通过五节车厢后，离开车顶到达“货物列车车台”，发生剧情，等到警戒状态降到SAFET以后，从另一出口来到“机关车车台”，再经过两节车厢终于到达目的地，在一段感人的剧情发生后，任务完成。

9 ジェイコブ

(CASE 09 The Jakob)

●主要任务：最后的对决（这一话一开场就会令大家有一种似曾相识的感觉，大部分场景和序章的一样，而且游戏的部分流程也和序章完全相同，从这里开始也在这里结束，冲破本游戏最后一个关卡，胜利就在眼前。）

从屋顶上的楼梯进入屋内，击破木箱拿到一些道具后从同伴所站处的楼梯离开，进入“冬の塔1階フロア”顺着走廊走到底部，干掉敌人后进入到“礼拜堂屋上”（注意里面的热能探测仪）后到“城堡上A”的



室外后与同伴对话，接着走到通道尽头将敌人消灭后进入“城堡上B”，用相机拍下敌方士兵的相貌，换装，最后到台台上通过检查进入房间内部。在“城内部2阶廊下A”的顶部从楼梯一直到

底层，击倒一士兵，从铁梯进入到“大广间”后发生战斗，敌人是无限的，坚持一段时间后便会发生剧情。从前方地板下的通道管道离开，出来后到达“城内部1阶廊下B”一直前进，经楼梯上2楼将墙角的木箱击破，然后从楼梯旁的墙角按L1向右前进，注意墙上的机关，小心触电。击破隔壁木箱，向前下去，再从旁边的通道爬出去，到达“城内部1阶通路”，先通过3组红外线，然后向左干掉一名警卫后再装备道具“スパイダーグリップ”，通过大坑以后打掉抗底的发生器，进入尽头的“城内部研究室”后发生剧情，进入房间，将房间内一道有锁的门击破，救出困在这个房间的研究人员后从另一道门离开。从研究室出来后在“城内部1阶通路B处”拐弯处击破发生器后，继续前行进入“城内部1阶通路A”，从通风管道内进入到“ダクトターミナル”，从左边的通风管道内离开。在到达“ゲストヤード”后管道发生爆炸，这时候通过同伴发来的信息确定目标为礼堂。先登上旁边的铁梯，拍下指挥官的正面照，然后在一墙角的铁桶内换装，最后骗过礼堂门口的监视器，顺利进入后发生剧情，接下来就是与指挥官对战。结束后，从礼堂下面的通道来到“地下牢”，在岔路口选择右边的路来到“飞船ドック”，快速登上飞船艇进行紧张刺激的最终BOSS战，搞定也后，大结局终于出现了，但是否这真是游戏的最终结局呢？故事到这里并没有完结，游戏到这里也没有结束，而答案就在二周目……

隐藏的第十话（真结局）

游戏有一个隐藏的第十话。内容在最初会有所改变：一周目只能看到男、女主角望着尼古拉斯的尸体休息，二周目的时候就能了解到故事的真正结局。至于内容，还是留给玩家自己慢慢欣赏吧。

游戏其它要素

★一周目完成后出现：

ジュークボックス（自由收听游戏里的音乐）、增加最高难度、主角新增服装一套。

★二周目完成后出现：

ガーボロジモード（自由选择关卡）

另：我2周目（都是INORMAL难度）爆机，但在SPECIAL中还有3个选项不能选择，可能是需要更高的难度爆机或进入第3周目才能打出。追求完美的玩家不妨去试试更高难度的N周目……

作者：www.u-soul.com——coohuang



搞笑乱弹没正经



敢不买电软，我……我……

我脚不放下来！

整个一个野狐禅

春节到了，总想找点乐儿才好。

用别人“找乐儿”很危险，有“丑化”和“诽谤”的嫌疑。

看《电软》“献身”的仿儿上，笑一声。

春节快乐！

※此图人物系根据凤林穿开裆裤时的头像和隆谷成。

再逼我24小时看电软，
俺跟你拼了。



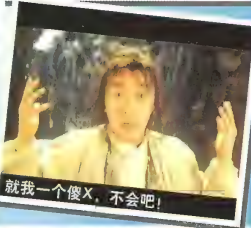
就是他，拿电软嚇我！



谁敢骂《电软》！



就我一个傻X，不会吧！



这么好的东西，怎么没人买呢？



陈洁仪 陈洁仪

不买电软还想跑！



谁敢攻击《电软》，
马上修理他！



向买《电软》的弟兄们致敬！



风大哥，我买《电软》行了吧！

让你看《电软》！



拜托了，等等
《电软》吧！



凭什么说我看不懂《电软》！



再也不敢了！



把《电软》藏哪儿了，
说！



不看电软的下场



天师，不行就看看谁的硬件硬！

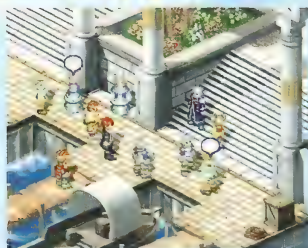


杀千刀的《电软》！



买还是不买《电软》，你们决定吧！





GROWLANSER IV

Wayfarer of the time

梦幻骑士IV

PS2

厂商: ALTUS

发售日: 2003.12.18

类型: RPG

价格: 6800日元 其他: —

■文/星川明人

游戏开始前的注意事项

1. 本作的时间感是相对的,基本上只要与人交谈或者移动就可以在村子中发展剧情。
2. 虽然游戏的大部份剧情是发生在白天,但是野外各处都有敌人,所以对于粗心大意的玩家来说,可能会有生命危险。
3. 在装备魔法时,魔法的魔法石和魔法的魔法石,同样颜色的魔法石可以互相替换,但是魔法石的魔法效果,会因为魔法石的魔法效果而有所不同,所以要注意。
4. 有些魔法石本身就有魔法属性,对于这样的魔法石就没有必要再安装魔法石的魔法石了。

任务

1 4

- 任务地点: サウドリック
- 取得道具: 无

★攻略重点: カウンタ0以内完成

任务

1 5

- 任务地点: サウドリック北の遗迹
- 取得道具: 魂粉、药师の知恵、生命のリング、ネクタル、必杀の一击

(连续任务一)



★攻略重点: 在1F时确保カウンタ在0之前回收3个宝箱并关闭机关,在5F时同样确保カウンタ0之前完成。

任务

1 5

- 任务地点: サウドリック
- 取得道具: 无

★攻略重点: 为商人进行护卫,确保运送品未受到伤害。

(连续任务二)

任务

1 5

- 任务地点: トロクメア
- 取得道具: 疾風のリング

★攻略重点: 为商人进行护卫,确保运送品未受到伤害。

(连续任务三)

任务

1 6

- 任务地点: ラインファルツ基地
- 取得道具: 无

★攻略重点: 确保一段时间内: エンター无法侵入研究设施。调查墙壁的开关就可以启动机关,可以或多或少的拖延一些时间。

任务

1 7

- 任务地点: トロクメア
- 取得道具: 无

★攻略重点: 无

任务

1 8

- 任务地点: ラインファルツ基地
- 取得道具: 无

★攻略重点: 无

任务

0 1

- 任务地点: 最初の地図
- 取得道具: 緑の石

★攻略重点: 无

任务

0 2

- 任务地点: 傭兵団キャンプ
- 取得道具: 赤い石、緑の石

★攻略重点: 无

任务

0 3

- 任务地点: ランブラス島約
- 取得道具: 无

★攻略重点: 击倒3个以上的敌人

任务

0 4

- 任务地点: 输送队袭击
- 取得道具: 无

★攻略重点: 全部击破(含敌援军)

任务

0 5

- 任务地点: マーキュリア
- 取得道具: 回復药、生命のリング

★攻略重点: 无

任务

0 6

- 任务地点: トロクメア
- 取得道具: 緑の石

★攻略重点: 无

任务

0 7

- 任务地点: トロクメア外
- 取得道具: 无

★攻略重点: 在レジーナ攻击前将クラウ击倒。

任务

0 8

- 任务地点: 希望の遗迹前
- 取得道具: トパーズ

★攻略重点: 无

任务

0 9

- 任务地点: 希望の遗迹
- 取得道具: 无

★攻略重点: 无

任务

1 0

- 任务地点: ラインファルツ基地
- 取得道具: コスチュームH

★攻略重点: 尽量在模拟战中获得更多的点数以换取相应经验值。

任务

1 1

- 任务地点: リボッカ
- 取得道具: 受け流し

★攻略重点: 确保在NPC死亡前完成。

任务

1 2

- 任务地点: サウドリック
- 取得道具: 无

★攻略重点: 为商人进行护卫,确保运送品未受到伤害。

任务

1 3

- 任务地点: トロクメア
- 取得道具: 疾風のリング

★攻略重点: 为商人进行护卫,确保运送品未受到伤害。



任务	●任务地点: トロックメア
1 9	●取得道具: 无
	★攻略重点: 无

任务	●任务地点: ルイン・チャイルド收容所
2 0	●取得道具: コスチュームF、エレナ フェイト01
	★攻略重点: 与エレナ敵対後交谈时顺序选择“ラウルのフリ”→“约束”→“移住”→“愛してる”。确保在カウンタ0以内NPC全员生存。主角接近フレネ之后就可以使她加入战斗。

任务	●任务地点: トロックメア
2 1	●取得道具: 无
	★攻略重点: 与エレナ交谈时选择“真実を話す”(エレナ未在收容所中死亡, 具体条件不明)。

任务	●任务地点: マーキュリア
2 2	●取得道具: 属于自己的土地……
	★攻略重点: 在カウンタ0以内击倒マウアー并阻止敌人的侵入。

任务	●任务地点: イライザの屋敷
2 2	●取得道具: カルノスの手紙
	★攻略重点: 在カルノスの房间中取得信件。

任务	●任务地点: マーキュリア
2 2	●取得道具: 将“カルノスの手紙”交给ボラック。
	★攻略重点: 无

任务	●任务地点: オーディネル
2 3	●取得道具: ダンディーブック
	★攻略重点: 无

任务	●任务地点: オーディネル
2 3	●取得道具: ダンディーブック
	★攻略重点: 无

任务	●任务地点: クラスダール
2 4	●取得道具: 生命のリンゴ、リング制御力アップ



★攻略重点: 与宿屋中のラティカ交谈可以看到ミンツァーの回想画面, 但是有时不可以, 不知道是随机发生还是需要特殊条件。

任务	●任务地点: リーゼル
2 5	●取得道具: 无
	★攻略重点: 无

任务	●任务地点: ファンデルシア
2 6	●取得道具: クリスタル
	★攻略重点: 无

任务	●任务地点: 海底遗迹
2 7	●取得道具: クリスタル5(一宝箱中)
	★攻略重点: 如果不使用取得的“クリスタル”就无法找到前进的道路。在有些使用过“クリスタル”仍无法找到道路的地方就要跳到坑中转换路线, 但是对于落下的地点不大好说, 只有多掉几次来确定一下了。在战斗中要优先将ディフェンダー击倒, 要利用ディフェンダー的颜色性格相反属性的魔法攻击, 但是不要使用レムス。

任务	●任务地点: クラスダール
2 8	●取得道具: 无(箱中)
	★攻略重点: 确保在カウンタ0以内NPC全员生存。与先前到来相同, 与宿屋中のラティカ交谈就可以看到ミンツァーの回想, 但条件不明。

任务	●任务地点: オーディネル
2 9	●取得道具: 无
	★攻略重点: 无

任务	●任务地点: 废墟
3 0	●取得道具: 妖精の泪
	★攻略重点: 从[オーディネル]离开后向北前进到第三个地图, 之后沿着右侧巨大的岩石的内侧前进就可以到达[废墟]。

任务	●任务地点: 休假(初回)
3 1	●取得道具: 友情の证(必须习得协力魔法)
	★攻略重点: 在开始休假前一定要从ケイト那里习得协力魔法。自己街道的美术馆完成, 今后开始有相对固定的收入。

任务	●任务地点: マーキュリア北
3 2	●取得道具: 无
	★攻略重点: 要利用魔法先将输送动物击倒, 其他的敌人放在之后收拾。





任务 ●任务地点：マーキユリア城
●取得道具：无
★攻略重点：在カウンタ0以内人质全员生存。

任务 ●任务地点：イライザの屋敷
●取得道具：コスチュームC
★攻略重点：无

任务 ●任务地点：休暇（二回）
●取得道具：无
★攻略重点：无

任务 ●任务地点：マーキユリア | の
●取得道具：金庫密码：643、
パワーストーン
(连续任务一) ★攻略重点：前一次战斗中先使用协力魔法将魔法师消灭，接近ブリュンティール并切断开关。在之后的战斗中只要将ガーディアン全部破坏大门就会打开。

任务 ●任务地点：イライザの屋敷
●取得道具：无
★攻略重点：在夜晚，会出现关卡（连续任务二）于使魔的选项，选择“手间をかけるな”或者“レムスに頼まれて”就可以使第2代使魔消灭，取而代之的是第1代使魔复活。

任务 ●任务地点：休暇（三回）
●取得道具：无
★攻略重点：无

任务 ●任务地点：サンセール
●取得道具：ラッキーシンボル
★攻略重点：确保在カウンタ0以内NPC全员生存。

任务 ●任务地点：サンセール北
●取得道具：无
★攻略重点：ペイトンをトランスゲートまで护送。

任务 ●任务地点：アイーダ国境
●取得道具：无
★攻略重点：レムス装备[间接射程アップ・改]，并配合使用协力魔法优先将魔法师消灭。[间接射程アップ・改]可以在自己街道的店中买到。

任务 ●任务地点：アイーダ湖の遗迹
●取得道具：无
★攻略重点：在カウンタ0以内取得8个エナジークリスタル。

任务 ●任务地点：アイーダ国境
●取得道具：无
★攻略重点：在カウンタ0以内全员生存脱出

任务 ●任务地点：休暇（四回）
●取得道具：无
★攻略重点：ショップ街完成，包括[セラビー（性格変更）]、診療所、レストラン。

任务 ●任务地点：自分の街
●取得道具：コスチュームI
★攻略重点：可以去向ケイト学习下一个协力魔法。

任务 ●任务地点：オーディネル外
●取得道具：无
★攻略重点：确保在カウンタ0以内NPC全员生存。建议由フレネ专职回復，比较保险，レムス依然利用[间接射程アップ・改]的优势进行攻击。

任务 ●任务地点：废墟
●取得道具：魔法原理の书
★攻略重点：发现魔动炮。只要在夜晚外出就会遇到幽灵，翌日调查幽灵出现的场所就可以发现。

任务 ●任务地点：オーディネル外、都市レプラント一带
●取得道具：无
★攻略重点：确保在カウンタ0以内完成胜利条件。

任务 ●任务地点：丘
●取得道具：无
★攻略重点：在カウンタ0以内防卫己方全部的3个军旗。当ノーマンのHP下降到一定程度后从左下方出现增援。

任务 ●任务地点：カフマーンの流
●取得道具：活用エネルギーバック
★攻略重点：在カウンタ0以内回收全部宝箱。因为回收宝箱有时间限制，建议主角与イライザ使用ダッシュ来回收。レムス同样还是装备[间接射程アップ・改]优先击倒中央的敌人，而フレネ则使用魔法击倒左右两侧的敌人。

任务 ●任务地点：自己的街
●取得道具：ジェード
★攻略重点：与商店客地图中防具屋的村人交谈，并接受他寻找自己孩子的委托。第一个小孩可以在マーキエリア海港附近的建筑物中找到（需调查）；第2个小孩可以在サンセール宿屋放置木头的地方找到（阴影部分）；第3个小孩可以在サンセール北部門左側找到（影子部分）。

任务 ●任务地点：イライザの屋敷
●取得道具：无
★攻略重点：将[受用エネルギーパック]交给マギー。

任务 ●任务地点：イライザの屋敷、マギーの研究室
●取得道具：无
★攻略重点：无

任务 ●任务地点：カフマンの流外
●取得道具：无
★攻略重点：确保在カウント0以内完成胜利条件。

任务 ●任务地点：休暇（四回）
●取得道具：无
★攻略重点：无

任务 ●任务地点：サンセール
●取得道具：内
★攻略重点：取保在カウント0以内完成胜利条件。

任务 ●任务地点：サンセール地下遺迹
●取得道具：魔动炮设计图の一部
★攻略重点：确保在カウント0以内完成胜利条件。

任务 ●任务地点：サンセール北
●取得道具：无
★攻略重点：三次战斗的目的都是（连锁任务一）是在カウント0以内PTM、NPC全员生存，只是前两次不需要救助NPC。

任务 ●任务地点：休暇（五回）
●取得道具：无
★攻略重点：自己的街道增加了斗技场。

任务 ●任务地点：アイダ国境
●取得道具：无
★攻略重点：确保在カウント0以内达到胜利条件。

任务 ●任务地点：トロックメア北/ヴァルカニア検問
●取得道具：无
★攻略重点：确保在カウント0以内击倒35个敌人。

任务 ●任务地点：トロックメア
●取得道具：エレナの研究レポート
★攻略重点：只要确保エレナ生存就可以从她那里得到[エレナの研究レポート]

任务 ●任务地点：ヴァレリーフエイト/オーディネル北
●取得道具：无
★攻略重点：在前往希望の遗迹前在宿屋休息就会发生剧情。

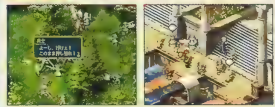
任务 ●任务地点：自分の街
●取得道具：无
★攻略重点：使当前的协力魔法达到5级。

任务 ●任务地点：ルイン・チャイルド收容所
●取得道具：エレナの研究レポート（エレナ死亡）
★攻略重点：如果エレナ死亡的话就可以找到[エレナの研究レポート]（调查曾经关押エレナの牢房）。

任务 ●任务地点：希望の遗迹内
●取得道具：无
★攻略重点：无

任务 ●任务地点：希望の遗迹外
●取得道具：アキエルの记忆の結晶、メダリオンの右半分
★攻略重点：确保在カウント0以内达到胜利条件。

任务 ●任务地点：休暇（五回）
●取得道具：无
★攻略重点：无



任务 ●任务地点：イライザの屋敷、マギーの研究室
●取得道具：无
★攻略重点：将[アキエルの记忆の結晶]交给マギー。

任务 ●任务地点：サウドリック
●取得道具：ルビー
★攻略重点：入手ルビー后还可以引/发商人护卫的剧情，在商人护卫的任务中如果货物没有受到任何伤害就可以得到[時の香炉]。

任务 ●任务地点：トロックメア
●取得道具：ルビー
★攻略重点：在商人护卫的任务中如果货物没有受到任何伤害就可以得到[時の香炉]。

任务 ●任务地点：ラインブラツ基址
●取得道具：投影装置、コスチュームE、プラスト研究报告书
★攻略重点：确保在カウント0以内达到胜利条件。

任务 ●任务地点：休暇（六回）
●取得道具：无
★攻略重点：如果在休假前将[プラスト研究报告书]交给ケイト的话，翌日前往マギーの研究室与ケイト交谈就可以得到[マテリアルマスター]。协力魔法达到6级之后返回自室与ケイト交谈就可以得到[アメジスト]。

任务 ●任务地点：イライザの屋敷
●取得道具：マテリアルマスター、アメジスト
★攻略重点：确保在カウント0以内达到胜利条件。

任务 ●任务地点：マーキエリ城
●取得道具：フェニルガーヴ
★攻略重点：无

任务 ●任务地点：レブラント
●取得道具：エリクサー
★攻略重点：无

任务 ●任务地点：バルトリック岩外
●取得道具：无
★攻略重点：确保在カウント0以内达到胜利条件。

任务 ●任务地点：バルトリック岩内
●取得道具：无
★攻略重点：确保在カウント0以内达到胜利条件。

任务 ●任务地点：バルトリック山頂上
●取得道具：无
★攻略重点：在カウント0以内达到胜利条件，优先消灭召喚師。

■Lv.1

名称	卖出价格	积蓄	颜色	说明
再生能力+1	16	○	无	战斗中每固定时间HP+3
ソニックブレード	18	○	无	武器攻击范围上升(间接武器除外)
毒攻击	16	×	无	スキル毒攻击可以使用
敌寄せ	14	×	无	遇敌率上升
炎の加护	15	○	无	炎属性+2
氷の加护	15	○	无	氷属性+2
雷の加护	15	○	无	雷属性+2
水の加护	15	○	无	水属性+2
地の加护	15	○	无	地属性+2
空の加护	15	○	无	空属性+2
心の加护	15	○	无	精神属性+2

■Lv.2

名称	卖出价格	积蓄	颜色	说明
理力の刃+1	36	○	赤	消費1MP使武器伤害+10%, MP不足时伤害-10%
理力の器+1	36	○	赤	消費1MP使受到的伤害-8%, MP不足时伤害+8%
ラックアップ+1	40	○	赤	战斗中从敌人落下的物品等级上升
間接射程アップ	30	○	赤	间接攻击射程增加50%
不意打ち防御	30	×	赤	受到敌人的不意打时可立刻进行反应
ガンダーウェポン	24	×	赤	付与武器毒的属性
スキル效果+1	30	○	黄	习得的全部スキル发动几率上升1.5倍
全硬直短縮+1	30	○	黄	攻击、道具、装备变更时的硬直时间缩短5%
スキルLV+1	30	○	黄	能够使用的スキルLV上升1
リング制動力アップ	32	○	黄	制动力上升速度2倍
魂砕砕	30	○	黄	给予敌人武器攻击伤害10%的MP伤害
ファイアウェポン	30	×	緑	付与武器炎的属性
ウィンドウェポン	30	×	緑	付与武器风的属性
アイスウェポン	30	×	緑	付与武器氷的属性
ストーンウェポン	30	×	緑	付与武器地の属性
ホーリーウェポン	24	×	緑	付与武器圣的属性
マインドウェポン	24	×	緑	付与武器精的属性
消費MP減少	30	×	緑	魔法消費MP減少25%
M2	不可	○	无	STR、DEX、INT、ATK+100、DEF+50、MOV+7%左右

■Lv.3

名称	卖出价格	积蓄	颜色	说明
特快LV+1	78	○	赤	能够使用的特快LV上升1
ノックアウト	70	○	赤	一击使对手气絶
魔力霧散	70	○	赤	最大MP为0.50%几率使对手魔法无效化
隠密	70	×	赤	遇敌几率降低
血染めの刃	70	○	赤	回復武器攻击伤害10%的HP
受け流し	74	○	赤	受到敌人武器攻击的伤害减少10%
MOVアップ+1	74	○	黄	MOV上升25%
武器威力アップ+1	72	○	黄	武器攻击伤害+10%
必杀の一撃	70	○	黄	会心一击市率上升15%
再生封じ	70	×	黄	封印攻击对手的リジェネレート
再生能力+2	70	○	緑	战斗中每固定时间HP+7
魔法アップ+1	74	○	緑	攻击魔法、HP回復魔法的效果上升
魔法复射+1	70	○	緑	魔法发动后15%的几率再次发动, 再次发动的魔法消耗MP为通常的1.5倍
冥想+1	70	○	緑	战斗中每固定时间MP+1
魔法LV+1	78	○	緑	能够使用的魔法LV上升1
ナイトメア	70	○	緑	武器攻击时, 一定几率使敌人睡眠
药师の知恵	70	○	緑	在战斗中使HP回復道具时效果为通常的1.5倍
复活の秘技	70	○	緑	战斗中不能时30%的几率复活并回复全部HP
吸血魔法	70	○	緑	回復魔法攻击伤害10%的HP

■Lv.4

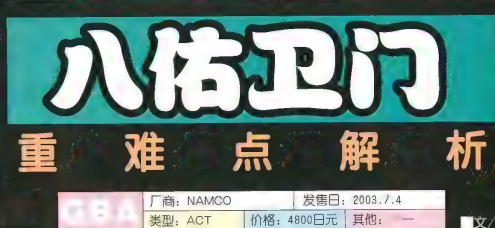
名称	卖出价格	积蓄	颜色	说明
MOVアップ+2	140	○	赤	MOV40%上升
理力の刃+2	156	○	赤	消費3MP使武器攻击伤害+25%, MP不足时伤害-25%
气絶ガード	140	×	赤	不会气絶
全硬直短縮+2	150	○	黄	攻击、道具、装备变更的硬直时间缩短10%
猛毒攻击	138	×	黄	スキル猛毒攻击能够使用
理力の器+2	156	○	緑	消費3MP使受到的伤害-20%, MP不足时伤害+20%
全属性防御+1	150	○	緑	全魔法耐性+1
炎のまとい	140	×	緑	炎属性无效
風のまとい	140	×	緑	风属性无效
雷のまとい	140	×	緑	雷属性无效
氷のまとい	140	×	緑	氷属性无效
地のまとい	140	×	緑	地属性无效
空のまとい	140	×	緑	空属性无效
心のまとい	140	×	緑	精神属性无效
魔法射程アップ	140	○	緑	魔法射程
暗杀技术	150	○	緑	武器攻击时16%几率发生即死
ウィンド・シールド	150	○	緑	敌人使用间接攻击时回避率为2倍
ヴァンパイア	150	○	緑	回復武器或魔法攻击伤害10%的HP
デイスベル	140	○	緑	对自身的魔法75%无效化, 不区别敌我双方

■Lv.5

名称	卖出价格	积蓄	颜色	说明
特快LV+2	340	○	赤	能够使用的特快LV上升2
武器威力アップ+2	320	○	赤	武器攻击伤害+20%
受け流し・改	320	○	赤	受到的武器攻击伤害-20%
吉行者の格好	300	○	赤	武器攻击伤害+50%, 但会受到10%的伤害
腕力の试炼	300	○	赤	装备后击败敌人的ATK上升
リールアップ	300	○	赤	击败敌人获得的资金增加25%
スキルLV+2	300	○	黄	能够使用的スキルLV上升2
冥想+2	300	○	黄	战斗中每固定时间MP+2
スキル效果+2	300	○	黄	习得的全部スキル发动几率上升1.75倍
マジックバリア	300	○	黄	受到的武器、魔法攻击伤害减少
空撃の术	320	○	黄	スキル分身修得后其效果为2倍
魔法LV+2	300	○	緑	能够使用的魔法LV上升2
ラックアップ+2	300	○	緑	战斗中从敌人处取得的道具等级上升
羽撃の灵力	300	×	緑	付与武器炎与地的属性
春雷の灵力	300	×	緑	付与武器雷与圣的属性
吹雪の灵力	300	×	緑	付与武器风与氷的属性
破壊の光	300	○	緑	战斗中每固定时间20%几率发动装备者的アタックLV1
防护の光	300	○	緑	战斗中每固定时间20%几率发动装备者のプロテクトLV1
忍耐の光	340	○	緑	战斗中每固定时间20%几率发动装备者のレストLV1

■Lv.6

名称	卖出价格	积蓄	颜色	说明
MOVアップ+3	600	○	赤	MOV+60%
武器威力アップ+3	600	○	赤	武器攻击伤害+30%
魔法复射+2	600	○	赤	魔法发动后30%几率再发动, 再发动消耗的MP为正常的1.6倍
气合い溜め	1200	○	赤	战斗开始后每固定时间ATK+1
忍びの秘息	600	○	赤	每次战斗中初次攻击时20%几率盗取敌人物品
振り回し	640	○	赤	攻击范围内有2个以上敌人时, 20%的几率发动全周回率攻击
咏唱者防御障壁	600	×	赤	スキル常时精神集中使用可能
魔法アップ+2	640	○	黄	攻击魔法、HP回復魔法效果上升



主角八佑卫门在游戏中将使用各种“嘴唇招数”来闯关冒险，换句话说，主角的嘴唇在游戏中的作用就相当于武器和道具，必须靠它才能顺利完成使命。

■ ↓ + A键：高速旋转来攻击敌人或破坏图中所示的障碍物，在危险的地方使用时一定要小心，稍不注意就会在惯性的作用下死无葬身之地。

■ 游戏导入了收集系统，只要每关都取得所有的嘴唇，在该关卡旁边就会出现小花小旗等作为标记。

第十五关

抵达最高峰别忘记左右两边
各有一个隘口。

场景宽且长的一关,开始就可以一直向下跳跃,到最下面然后一直往右去吃掉可以让八佑卫门飞行的果实,在往下走的过程中要小心蓝色的敌人。

第十六关

最后的提示

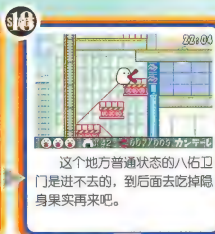
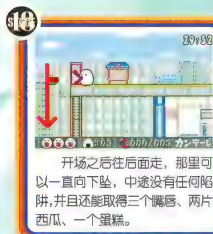
隐藏道具很少的一关，不要过多地让八佑卫门大喊“カンラーレ”，只要掌握跳跃的时机就能轻松通过，过关后八佑卫门在走投无路的情况下得到朋友帮助来到了新的环境。

最后的提示

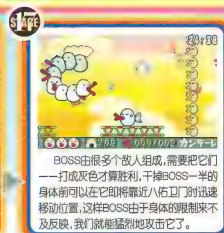
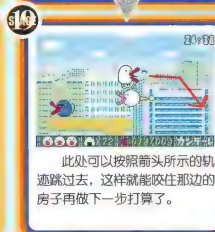
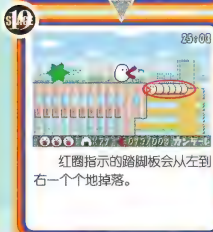
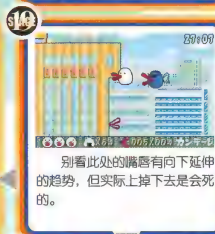
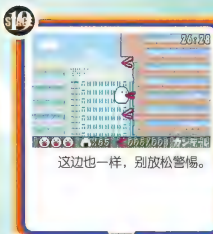
制霸这关的关键是取得飞行的能力,否则要想玩转这关就难了。



第十七关



第十八关



最后的提示

本关难度较大,需要有熟练的操作,控制会飞的八佑卫门操控很重要,打BOSS时还要有足够的耐心,等到有把握击中它时再出手。

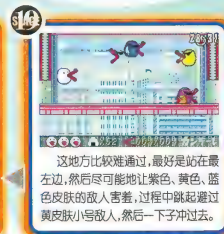
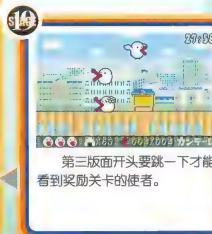


最后的提示

讨厌的黄皮肤敌人在本关有很多,因此玩家的操作一定要准确,否则就只有等着后悔了。



第十九关



最后的提示

情绪稳定、提高警惕,最重要的一点:细心!



第二十关

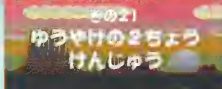
攻略人行道

Stage 20



美国西部风情很浓烈的一关，把三层的房子每一层都走一遍吧。

Stage 21



第二十一关

最后的提示

这关感觉是专门给人欣赏风景的，所有道具全部在一条路线上面，根本没有难度。

Stage 22



两个敌人在这儿虎视眈眈，对付的方法是先扔回旋转干掉吐火的家伙，再越过隐藏着的敌人就能拿到那边的蘑菇了。

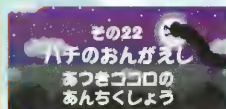
Stage 23



注意下面的那个蘑菇，那里还隐藏着一个敌人，别贸然跳下去，要先在旁边把它引出来，然后搞定它之后再吃掉蘑菇。

最后的提示

仍然是只有一条路线的关卡，还有就是敌人有所增加，通过不是问题。



第二十二关

Stage 24



第三次遭遇在快速行动的列车上，跟小BOSS都快变成老朋友了，对付它不是问题。

Stage 25



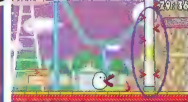
第二次跟小BOSS对决是在八佑卫门急速下降的过程中，它的弱点还是一样，但是由于是在空中，所以跳跃躲避就不可能了，因此操作很重要。

Stage 26



小BOSS第一次出现有两只，它的要害是头部，攻击其他部位对它的损伤比较小。

Stage 27



这种柱子八佑卫门可以毫无阻碍地通过，但只要用嘴巴去咬它，又可以作为支撑物。

Stage 28



大BOSS共有四只，后面的两只会定时喷火，前面两只跟小BOSS没有区别。前两只八佑卫门由于受到惊吓，所以出招速度减慢，注意延长按键时间。

Stage 29



最终BOSS会喷火，并且动作比较快，但是它不会移动，憋着点对付它。

通关后提示

这款游戏真是相当恶搞，连制作者名单都是尽可能地吧蘑菇安插在其中……作为奖励，通关后在第八、第十二、第十三关旁边各出现两个分支关卡，经过二十二关的历练，大家通过这几个关卡是没有问题的。另外，标题画面还会多出一个八佑卫门样子的金杯，不知道谁会想要这玩意儿……

心得体会

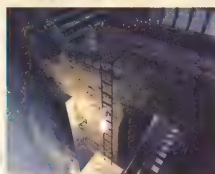
1. 每当八佑卫门头顶出现问号时，就说明附近有特殊道具，像保护圈之类的辅助性道具比较常出现，如果不是这些，那就观察一下周围，你会发现一个像太阳一样的发光体，用回旋镖打它一下就会掉落几个蘑菇，由于它会跟着八佑卫门上下左右地移动，所以一般要到达顶点和踏板比较宽的时候再去击打它。还有一种是苹果样子的道具，它被击打后就会迅速掉落地面并消失，因此要尽可能地在它正下方击打它。
2. 给八佑卫门送道具的女性朋友有时会送加命的小八佑卫门（严格说

起来应该是她为八佑卫门生下的孩子），小家伙会从母亲背后弹出来，因此在比较狭窄的地方就要预先站在她母亲的身后，以免浪费掉机会。





PS2	厂商: SCE	发售日: 2003.12.28
	类型: AVG	价格: 168RMB 其他: ——



古堡迷踪

■文/恐夫子

系统介绍

●操作系统

作为随大陆版PS2首发第一款中文游戏,ICO在操作系统上没有做任何改变。

★十字键: L3: 移动 ★△: 跳跃 ★○: 微动作 ★X: 松手 ★□: 攻击 ★R1: 召唤女孩、牵手 ★R2: 拉近视角 ★R3: 转移视角

●存储系统

两人一起坐下沙发既可记录,方法是先按方向键让ICO坐下,再按R1叫女孩坐下。共有十个记忆槽,占用空间360K,玩家集合运用哪。

●攻击系统

游戏中有三种方法消灭敌人。第一,当主角手无寸铁时,采取的是用肩撞,当然威力很小。第二就是用武器,有木棍、铁剑等。依材质不同,攻击力也不同。第三,也是威力最大的!就是不要管敌人,直接去封印的门!!

●牵手协作

游戏进行到救出女孩的时候,一般都要与女孩一起行动。特别是封印之门,在前阵只有女孩能打开。另外,如果女孩和自己不在同一个房间的话,非常容易被敌人带走。那时听到一声惨叫后,倘若不及时救援,就只能重读记录了。如果女孩已经陷入黑洞,按R1加方向键可以将女孩拉出来。不过要尽快哦!

●主角体力

《ICO》在体力的设计上有着它的独到之处,它没有明确的显示,只有靠行动的状态来表现。而从高处落下或是女孩被敌人带走,都可以直接导致游戏结束。

序幕

薄雾弥漫的森林,一个头上长角的男孩,被几个神秘人物带到一座诡异的城堡。为了村子的安宁,这个名叫ICO的孩子将作为祭品。然而意外的地震救了他,使他脱离了禁锢。意外再次发生,男孩被城中的黑灵吸走!宿命开始降临……

、解救被困的少女



开始ICO在一个大厅里。向右走上楼梯,拉动中间的机关。开启楼梯下的门。通过门来到一个房间,爬上台阶,发现一条锁链,顺着锁链跳到对面的窗口,进入一个小厅。先爬上左侧的梯子,一直走到尽头。发现了一个被困在笼中的女孩。

前面的楼梯是断裂的,只有从墙上的窗口翻出去,再从另一个窗口爬进。拉动前方的机关,铁笼降下。沿原路返回最底层,爬上另一个梯子,走到铁笼的前面,朝铁笼跳过去,铁笼不堪重负,掉落下来,女孩从笼中出来。敌人出现。捡起地上的木棍,消灭敌人。救出女孩后两人进入封印的门,ICO先爬上高台,在边缘按R1拉女孩上来,出门来到桥前,门边有SAVE点。

二、通向自由的大门

通过桥梁时忽然发生断裂,把女孩拉上来,桥尽头处有封印的门,进入后来到一个房间,敌人出现,消灭它们后,按住O键推动台阶下的一个箱子,出现一道向上的楼梯。走上去后前方的门被封锁,先不管女孩,ICO从通道的一个缺口跳下去,在房间的角落有SAVE点,爬上高台的锁链,拉动中间的机关,打开刚才关闭着的门,可以召唤女孩下来了。此时敌人出现,再到高台上,把箱子推下,按R1唤女孩爬上高台。出门后向上走,来到天台,敌人出现,消灭,从天台的楼梯下去,是一段铁轨,向右走到矿车,爬上推动拉杆,一直开到尽头,有SAVE点。

向前先跳过一个深坑,再帮助女孩跳过,在路的尽头沿着墙壁上水管



攻略人行道

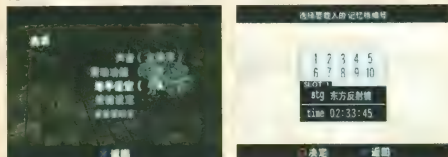
右移到另一端,拉动机关,移过一个箱子。原路返回,让女孩跳到箱子上,再沿水管移到刚才拉杆的地方,从右面墙壁爬上去,沿支架走到尽头的锁链处,顺锁链下滑,帮助女孩跳到箱子对面的圆形石台上。有SAVE点。

进入圆台上的门,走到大厅另一端顺着窗台向上,一直到达房梁。来到中间,有一个巨大的吊灯,跳上去,用棍子打锁链使吊灯落到下层。和女孩一起返回圆台,沿着断裂的楼梯一直向下走,到达封印的门。进入进门后,把炸弹放到快断裂的支柱下面,然后用吊灯上的蜡烛点燃木棍(靠近蜡烛按C),再跑到炸弹旁引爆它。原路返回圆台,再进入中间那个门,这时出现敌人。沿着断裂的楼梯一直向下走,到达封印的门。

出门后来到庭院,敌人出现,不用理会,和女孩一起沿着楼梯一直向下跑,下面有封印的门,解开封印发现已经到达了城堡大门,可是女孩却被绊倒,大门关闭。院内所有SAVE点。

三、沉睡的坟墓

院内有8个烛台,按女孩的指引——拉动它们,即可点燃。返回刚才的庭院,用入口处左侧的炸弹,炸开右侧板木板封住的门。进去走下楼梯,有一个SAVE点,再向下走,有敌人。再一直向下走,来到一扇门前,左右



各有一个机关,拖过附近的一个箱子压到机关上,让女孩站到另一个机关上,门打开,ICO独自进入。爬上旁边的梯子,再爬上一条锁链,出门来到天台,推下箱子,此处有敌人,跳下,消灭敌人,然后把箱子拖到女孩站的机关上。进门后,按原路回到刚才推下箱子的天台,左边有一个门,进入二层,沿墙壁的边缘爬上铁梯,看到铁梯后按跳跃键,抓住锁链,高台升起,利用荡铁链,跳到刚才升起的高台上,把女孩拉上高台,解开封印门。出门后,来到有一个大风车的草地,沿着风车的墙壁向上爬,到达中部时,跳上一只风车叶,转到顶端时反向跳上顶台,向前走有SAVE点。沿着路走拉动机关,伸出一个桥梯,呼唤女孩跳过来,打开封印的门,SAVE后进入。

跳上锁链,有敌人出现,消灭他们,继续爬,来到一片草地。地上有一个口没有封住,跳下,进入下水道向前走,先踩右边的机关打开铁门,



呼唤女孩进来,让她踩左边的机关,ICO从另一扇铁门出去,返回刚才跳下的下水道口,帮助女孩爬上来,然后一起打开封印的门。

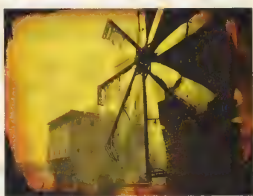
进入后,和女孩一起升降梯到上层,有一个很高的拉杆,先到右边断裂处跳下,沿墙壁边缘前进,直至发现箱子,推到女孩所在一层,敌人出现,消灭,拉箱子到机关处,拉动拉杆,放下锁链,再拉动箱子到刚才推下箱子的高台上,帮助女孩一起爬上高台,上面有SAVE点。

沿着墙壁上的边缘向左移到铁链,荡到对面的窗户里,进入消灭敌人,把对面窗台上的两个箱子推到窗外,跳出窗子。回到草地,把箱子推到左上方角落,爬上高台向前走,找到一个铁链向上爬,再顺着楼梯向上走,出门向左,爬上梯子,跳跃抓住一条锁链,荡到对面,先召唤女孩到那块铁板上,然后再拉动最近的机关,把女孩移过来,此时有敌人出现,尽快下滑,打开封印的门。

来到城堡内部,又打开一扇封印的门。一直向前走,尽头处还有一扇封印的门。进入后爬楼梯有SAVE点。

四、东方的斗技扬

先进入右边的门,和女孩一起爬下梯子,找到一个圆柱形的台子,和女孩一起爬上台子,打开机关,台阶上升,有敌人出现。消灭他们后沿台阶向上,拉动机关,打开了圆盘两侧的烛台,点燃两个烛台,圆盘门打开,爬上圆盘跳到门外,发现有一巨大聚光设备,旁边有SAVE点。



沿左侧梯子爬至二层,开机关,打开圆盘门的烛台,点燃后门上的剑掉落,剑到时,栅栏升起,圆盘门的两侧有两个台子,用剑砍断上面的绳子,栅栏降下。砍绳子进入左边关闭的门。来到水坝,沿着墙壁边缘上爬到水坝上,出门后进入另一个门,一直向前,砍断两截吊桥的绳子,出门拉动机关,水流停止,跳下走进水坝上端的门,通过刚才的吊桥,出现隐形石梯,打开封印后拉动左侧机关,打开烛台口,通过电梯下去点燃烛台口,圆盘门打开。

沿长桥撤退,到城墙时有敌人,消灭。登上黑烟消失处的长梯,拉动开关,放下吊桥,爬下,走进旁边的门,通过吊桥,向左不要进门,尽头有箱子,把它向右推到靠内侧墙壁的柱子旁,爬上,砍断绳子,放下锁链到底下的大厅。

从中间进去,跑到对面,有敌人出现。进入封印的门,来到庭院,借助放下的锁链,荡到二层的窗内,沿墙来到一个房间。推下箱子,把它拉到刚才跳进的窗下,帮女孩入屋内,解封印。

过桥,铁门关闭,桥下有瀑布,独自经铁门右边的楼梯来到上层,跳到悬空的铁链上。荡到对面,再通过长梯下到草地,将木箱推下,跳到下层,开启角落的电梯。在二层开启开关,铁门打开。召唤女孩,乘电梯下

到一层。经木箱到草地。再经长梯来到上面，向前又一长梯，爬上进入铁门。

五、大瀑布

来到空旷的大洞，顺上方铁管可通过。顺空屋长梯向上，沿墙壁伸出的铁管绕到尽头，从窗口爬出，跳到庭院内，拉动左边机关，木门打开。攻击旁边大树，拉起掉落的石块回到有石匣的密室，将球放入石匣，得到强力武器。

来到庭院，将木箱推到河里，跳到河对岸，爬上左侧长梯启动机关。顺河向下，将箱子推到封印之门下，爬上即可。一路往前，乘尽头电梯到下层，SAVE点。往前，沿路门被封死。沿墙壁上的水管上去，推铁架到爬上的地方，上铁架，跳到对面，拉动机关，放下吊桥，敌人出现。和女孩一起



过桥，向前出洞，尽头有升降梯，上去有SAVE点。

跳过断桥，独自从左边走下，通过悬梯移到对面，通过墙壁边缘向上，有一座石桥。利用附近悬梯，跳到对面台子，顺铁架向上爬，再顺铁链滑下并向看竖桥荡，跳过去把竖桥撞下去，将女孩带过来。向前走，发现弹药库。取一枚炸弹点燃后扔到对面水塔上，形成通道。

找到锁链，向上有箱子可以推下，返回爬下梯子，把箱子推到墙边，爬上拉动开关，伸出一条锁链。再从铁梯处爬上，跳上伸出的锁链，荡到对面，转动机关，伸出箱子，回到封印的门，跳上箱子，此时有敌人。打开封印进入。

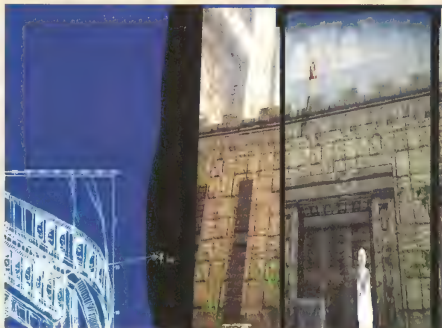
六、重获新生

砍断两侧楼梯上的绳子，可进入两边的门，左边有SAVE点。爬上梯子，拉动机关，打开烛台口，点燃，打开圆窗门，爬下梯子，一起走到柱形台上，升起阶梯，顺着升起的阶梯走上，拉动开关，打开烛台口，点燃，打开圆窗门，敌人出现，消灭。一起爬上圆窗门，来到一块草地，推动中间的聚光设备，让它正对圆窗门。



爬上门边的梯子，进门后先爬上锁链，向前砍断两截吊桥的绳子，尽头有门，进入拉动机关，水流停止。原路返回，通过吊桥拿到炸弹，炸开锁链旁被木条封住的门。爬下锁链，和女孩回到记录点处，有敌人出现，消灭后进入右边的门，一直向前，进入炸开的木门，通过吊桥，前方有扇形桥，通过后打开封印。向右拉动开关，打开烛台，点燃，打开圆窗门。

带女孩出来，经过长桥顺梯子爬上启动机关，放下吊桥，出门下梯，消灭敌人，和女孩一起通过吊桥前往正门，有SAVE点，少女使尽自身所有灵力打开了正门，光明就在眼前，ICO与气力尽失的女孩正通过大桥时，桥突然断裂，隔开了两人。ICO跳到女孩的一边，此时，黑魔女出现，少女被



黑魔笼罩，ICO也跌入了深渊。

剧情过后，ICO发现自己在铁笼子上，跳过一个一个的笼子，进入山洞，一直向前，来到瀑布，打开尽头机关，降下一条锁链。推旁边的箱子下水，把它拉到梯子下方，爬上木箱上梯子，拉杆打开水闸。

跳下水，拉箱子到放下锁链下方，上箱子抓住锁链向上爬，上面有滑车架，推它到尽头。跳下水，上岸抓住齿轮上的铁管即可可来到上层，之后扒着空中的铁管一路前行，即可利用第二处水车来到更上层，跳过几处转动的大石盘，走出山洞。

出洞口，沿着山边小道向前，终于到达有铁管的地方，一直向前进入洞口，再沿着铁管一直向前，到了一个有一条锁链的地方，爬下锁链，荡到对面柱形建筑上，先走右边的桥，到尽头后再向左走，发现一个铁架桥，爬上去，向外拉滑车，一条锁链被拉出来，下铁桥，在铁桥下部跳跃抓住锁链，向下滑，荡到下一层，然后一直向左走，一直到有梯子的地方，顺着梯子向下爬，跳到对面的断桥上，向右沿梯子下去，来到水池，爬上一旁的高台，有一扇封印的门，现在还打不开，先到对面的洞里，进入后发现有小洞，这儿就是ICO最开始被送来路过的地方，不要下水，沿着内侧的小道向前走，找到一把有魔力的长剑，返回刚才封印的地方，现在封印可以用剑打开了，进入后是个大型升降梯，拉动拉杆，一直向上。

来到大厅后，发现在台上有被灵魂围着的石化女孩，此时需要消灭足够的灵魂，正好试试魔剑的威力。消灭一定数量的灵魂后，高台降下，向上走，打开封印的门，进入再出去时，最终关底黑魔女出现。

这一战并不难，ICO手中的剑可以将黑魔女的攻击化为乌有。而每次用剑砍魔女一下，剑都会被弹飞，应该躲到屋内的两处石柱后面，待魔女攻击后再迅速上前斩杀。如此一来二去将其击败后，即是大结局！这时玩家在欣赏完动画后不要关机，在ICO被小女孩放上船离去之后，到达了海边，这时的玩家要操纵ICO沿着海岸的左侧一直跑，会发现左海岸上有一个小女孩，到了这里游戏才最后的结束了……在游戏结束后会有一个存档，储存好进度，以后就可以看到不一样的片头动画了。若要再开始新一轮的游戏，这时的游戏就要比第一遍时要难很多。

愚夫子玩后感

《ICO》全篇缺少对话，完全偏向于动作。其细腻的动作，巧妙的机关设计无不体现出设计者的巧思与用心，虽然这次的简体中文与美版没什么区别，而且也没有任何的中文刻字，不过终究是一款针对中国内地发售的游戏，玩时心里总有一种感动。夫子现在只有盼望操作的早日面世了！



特别
企划

更加逼真，更加舒适

用Xbox 享受快乐 大型周边机器

逼真的影像就必须有逼真的游戏环境！那么，以下这些大型周边机器保证带给你舒适的游戏环境！也只有以超高性能引以为傲的Xbox才能与这些大型周边机器相称。

周边机器逐渐变得更加巨大!? 游戏环境有了空前的进化!!

随着游戏机的高规格化，近年来画质也有了飞跃性的提高。最近，甚至可以媲美实物的游戏画面也不在少数。回过头来，如果游戏环境还和几年前一样的话，对于游戏就有点跟不上趟了。出

色的游戏必须要有出色的游戏环境。根据目前的现状，众多厂商分别采用了不同的途径，努力充实游戏环境。这次，我们就介绍一下比较独特的3个“大型周边机器”。

“铁骑”改变了周边机器!!

虽然大型周边机器可以加强玩家对游戏的投入感，但在日本由于受到“住宅情况”的限制，所以要想推广开来还是有一定难度的。但是随着画质向着更加真实的方向不断发展，这种状况也在逐渐改变，巨大“铁骑”的出现更加剧了这种改变。PROTO-TYPE公司从巨大的控制台上得到灵感，制作出了“铁骑”座舱!!



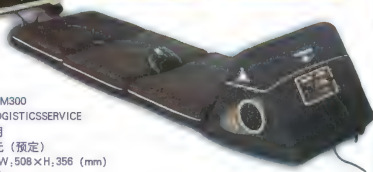
↑在TGS展上，《铁骑》的座舱（type00）一定令不少玩家觉得眼前一亮吧？这样说来，出色的游戏能够创造出出色的周边机器吗！

File
01

美国生产的便利设施

PYRAMAT PM300

这款美国产的多功能躺椅PM300可以让玩家一边躺着一边玩游戏。虽然这个商品最适合用来一边放松休息一边游戏，不过它最大的特点还是搭载了重低音扬声器，令人全身都可以体验到声音的震撼效果。



商品名 Pyramat PM300
销售商 SEGA・LOGISTICSSERVICE
发售日 2004年2月
价格 24800日元（预定）
尺寸 L:1727×W:508×H:356（mm）
※长沙发型的尺寸
重量 约9kg

入手方法

本商品预定2004年2月在日本发表。但是去年12月就已经先行限量推出了少量制品。想要的话，一定看看这个网站：
<http://www.rakuten.co.jp/sis/>

厂商
初表

家具和音频的融合

本商品的中心概念是“将家具与音频融合起来”。通过重低音扬声器和枕头部分的振动，用户可以在一边玩游戏一边用身体感受音效的威力。影像、声音以及振动汇成的交响乐，相信定能带给你全新的游戏体验。不过和这些比起来，一边睡觉一边玩游戏才是最实用的吧……（笑）。而且，这个机器也能够用来看电影或是听音乐，应用在广泛的领域。例如，晚上静静的在房间里听音乐等，

都是不错的选择。从这个方面来看，PM300大概也能算得上是日本人现在所崇尚的“治愈系”机器吧。

SEGA・LOGISTICS SERVICE

吉田贵弘

SEGA・LOGISTICSSERVICE负责PM300在日本的销售。吉田先生隶属于IT事业部下、IT机器部。



如果折起来的话
也不会太占地方

床垫部分可以非常简单紧凑地折叠起来，折好后大约只有50公分。由于机器上装有把手，所以也非常便于搬运、携带。在这方面的设计上几乎可以以满分了。



采用防水耐磨的聚酯材料
皮垫可以当作床来使用!?

“可以一边躺着一边玩游戏”就是PM300给人的第一印象。即使是这样躺上一天，也不会觉得难受。但是，如果没有内置扬声器的话，效果说不定就会减半了。

科普园地

海外新玩意

File
02

设计目标是游戏家具

武者震



以GameFurniture (游戏+家具) 为设计理念而制作的武者震。为了使座椅更符合人体工学的设计、便于玩家操作,所以使用了Urethane等各种材料,制作工艺相当复杂。

商品名 武者震
销售商 MSY
发售日 发售中 (9月30日)
价格 24800日元
尺寸 L:900×W:600×H:520 (mm)
重量 约12kg

本商品曾在E3出展。2004年3月将在欧美发售。仅预约量就已经达到了惊人的两万多套。老外对XBOX还真是痴心不改啊! 日本情报请见 <http://www.amazon.co.jp/>

入手方法

File
03

为铁杆《铁骑》玩家而准备的……

type00

type00限定型在TGS展的Xbox展位上亮相的时候,其超前时尚的造型一下子就吸引了所有到场者的注意。这种与“座舱”称号相称的设计,充分展现出了制作者的性格。



商品名 type00
销售商 PROTOTYPE
发售日 2004年初
价格 未定
尺寸 L:1880×W:920×H:1280 (mm)
重量 约40kg

铁骑专用的type00。具体发售时间要赶在“铁骑大战”这一关键战役打响之时,现状未定。制作公司的网站说是要根据预约量来投产,详情请见 <http://www.proto-type.jp/>

入手方法

厂商的
初表

可以适用于所有人

一旦真的玩起游戏来,很多人都会因为长时间的游戏感觉全身酸疼。“难道就没有适合玩游戏用的椅子吗?”而武者震正是

MSY

秋山昌也

由于武者震而成立了MSY。为了将座椅设计得更加舒适,曾多次对椅子部分进行修改。



抓住了玩家的这个需求特别制作的。只要坐上它,就可以更加舒服……这就是武者震的设计初衷。一方面,我们通过对人体力学进行研究,努力寻求能够适用于任何人的合身感,进行了无数次的反复试作。另一方面,努力控制它的体积。这样,即使放在家里,也不会觉得太占地方或者有任何不协调的感觉,完全可以当作家具来使用。



收藏性
立起来收藏
出乎意料的简单

将武者震拆开以后就可以大大减少占地面积。这也是秋山先生对收藏性反复研究的最终成果。竖起来摆放的话,只有100×60公分,而且拆面也非常简单。



使用的感觉
专为家居生活所设
让每一天都更加幸福!

开发武者震时,员工们曾立下了“以家居商品为目标”的豪言壮语,所以其舒适感自然也是没说的。经过我们试玩之后,认为《铁骑》的控制台用起来也很舒服。

厂商的
初表

因为想做所以就试着做做看……

这可是标准的铁骑装备。看到巨大的控制台,我心中不禁涌现出要制作一个驾驶舱的念头……由于我们原本就喜欢战斗机座舱之类的东西,于是就抛开了经费的问题,做了自己想做的东西(笑)。

相信不少人小时候都曾经躲在壁橱里,幻想自己坐在驾驶舱中吧,而本产品的要的就是这种“壁橱感”。两边的挡

板能够给人带来一种闭塞感,因此创造出了全封闭驾驶舱的感觉。

PROTOTYPE (左起)
藤井龙一郎、渡边光章
河村浩井

渡边起草企划方案、藤井负责造型、河村负责经营。大家都很喜欢这个周边机器。



收藏性

我们的理念中
没有这种词

“收藏是什么?”如果光考虑这些问题的话,索性不如不做来的干脆。不过type00最大的优点就是解决了Xbox的收藏问题!



使用的感觉

《铁骑》饭斯
不可不买!!

本商品实现了无数男人长久以来希望乘坐机器人驾驶舱的梦想。推荐《铁骑》饭斯们一定要买啊。但是,事先必须做好承受天价的心理准备吧!

发件人: Kevin Lau 收件人: uni41@sch.nyu.com
主题: 猪长天候一件事

天哪，能否问一下市面上各种CAD软件平均使用时间的测评呢？就算已经做过，但我们这帮儿类杂志是有一搭没一搭，而且从来都不刊登在书里的数据中，校方的领导，为已而足呀，谁牛谁强谁厉害谁强上，谢谢了，经常帮一帮你不甚困难。

你是否需要一块烧录卡

众所周知,目前国内GBA组装卡带的包装向着“精美”迈进的同时,其内部却经常发生种种问题,丢失记录几乎成了家常便饭,但是由于其价格低廉,多数玩家还是选择组装卡,定期买(或交换)一些游戏玩。而烧录卡由于价格因素,而且需要与电脑配合使用,一度被当作是奢侈品而存在。好在组装卡与烧录卡都在降价,对烧录卡感兴趣的玩家越来越多。

你需要什么样的烧录卡

凡事都有两方面，好东西价格可能贵，而需求不同则导致市场的细化。目前的烧录卡虽说大同小异，都是把ROM挂在卡带里面而已，但在具体功能上，不同品牌之间的区别甚大。不仅如此。事实上，烧录卡的研发，对技术和用料这两个方面的要求非常之高，以天语接触过的若干制品来看，在一些细节问题上的不同处理方式，极有可能会对玩家游戏造成重大影响——因此，本文会对这些方面多加留心，也希望读者在购机时能考量一些。

接下来, 将从LINK型烧录卡切入。

不需要烧卡器的烧录卡?

没有烧卡器的优点——1、便携性得到提高。

2、避免了烧录卡在主机和烧卡器之间的反复插拔，一定程度上保护了卡带的金手指。

在XG2T之前，已经有EZFA和GBALINK这两款LINK了。由于天语手里正好有XG2T 258以及EZFA 256，下面先将其先小作一个比较吧。

XG2Turbo Link 天语的卡是原厂三块样品之一。这块卡是标准GBA紫色，卡带模具做工十分精细。其零售版包装则包含：256M的卡+LINK线，驱动盘一张，GBA液晶屏保护贴，GBA(SP)液晶屏保护贴一个。以前我们常说的“烧录器”，到了这里其实就是那条LINK线和GBA(SP)主机。

这块XG2T整体材质均为优质ABS工程塑料,与原版卡一模一样的(图)。其做工与EZ2(PS),EZFA如出一辙,伯仲之间,公差都还不错。应该说这三者在工艺上比其他烧录卡带要好一些。

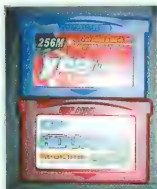
但是细看金手指部分，XG2T与原版玛莉A1相比，有所不同，似乎更加稳固。这是天语认定的一处较为特殊的细节。

至于XG2T的LINK部分,天语发现,当连线接到GBA对接口时,可能会因为LINK的自重而导致连接不利的问题——相比之下,F2A和GBA LINK那种将LINK电路放在中间,是更加合理的做法(E2FA的LINK部分比较小,也可忽略其自



EZFA的LINK部分是标准打口，接驳牢固——还好，最终录课时，无论是连机还是写卡，XG2T还算顺利，都是一次成功，没受到什么影响。

台面的线太多



台面的线太多

技术创新所带来的恩赐：

我国是烧录卡的福地，众多品牌也都在力创特色——从当年原始简陋的菜单界面，到中文彩色菜单编程；从游戏ROM解压烧录，到直接烧录ZIP，到单键挑战游戏，到金手指指定游戏；从电量足够烧卡用四个小时，到今日烧录卡游戏时间胜过正版卡；以及大量软件技术的应用——之所以能把GBA变成一个小型PDA，集可以看电子书、听音乐、看图片甚至看电影为一体的多栖性“掌上终端”——烧录卡也才不逊色。

从当年天语测试中国烧录老大哥EZ开始，到后来居上的XG2T，以及EZFA、GBALINK、智慧宝盒等的乱入——技术创新，贯穿始终。

1、金手指技术

目前的金手指技术主要靠软件支持。EZ2(PS)是最先一款成功应用软件,金手指功能的烧录卡,而XG2T的金手指功能也在紧锣密鼓地开发之中。天语相信,金手指功能会在今后成为烧录卡的标准功能之一。

2. ROM各种记忆方式的应对:

先来看一封天语在电软网站上没有正面回答的信件。

天哥啊,……我刚买的EZ-FLASH一代(128M),烧游戏也很正常,就是马里(莉)和路易RPG怎么烧都是存档不能,不知道怎么搞的,存储容量也调了,还是不行,ROM是没问题,因为已经用模拟器测试过了……0°

现在我们就终于到了“马里和路易RPG”使用EEPROM V124的存盘方式，这是问题的关键。GBASP的规格书说，其EEPROM为512位字节，软件商和任天堂就能怎么安排都行，像是1M FLASH记忆、EEPROM V124记忆等等。如果真日本厂商高兴，再弄个时钟系列系统，则烧录卡也要模仿似的。但是果真能事半功倍地实现的可行吗？可见到，光把ROM往里塞还远远不够，还必须让玩家能够随时放下——如果烧卡本身或是烧录器不支持，就必定要类似上面这苛刻的情况。另外，关于重要记忆的数据保存，也是烧录器必须重点考虑的标志之一。假设有一款LINK卡，经常发生丢失其最近的记忆丢失事件。那么烧录器它再便得再备份，恐怕也是玩家无法接受。

3 能耗控制技术: GBASP的

布的GBASP可达10小时的使用时间(前光, 却是针对正版卡带而言, 这样我们就能大致算出自GB的锂电池总寿命可充六七百次。再往后话的电池使用时间就真下降过了。大家知道, 以前的烧录卡能用三五个小时就算很厉害了, 后来EZ2PSP经过努力, 电量有所下的情况下(大约8小时), 直到不久前新创造的记录——X92T高达11个小时时的使用时间(普通GBA是大约4个小时), 已经全面超越了正版卡带——显而易见, 能耗的降低对烧录卡用户而言, 无论是买平电卡也好, 还是说对GBA性能都再好, 都是一笔账目。

4. ROM写入速度控制: 这是各

速的写入ROM程序,可以使

玩家在烧录卡进行操作时会感觉轻松,但是要注意一点,有的玩家可能遇到过“明明烧好了一个游戏,打开GBA一玩却发生死机花屏”这样的情形,这就是写入ROM时没有经过检验,ROM写入数据有误造成的。因此安全写入数据也是很重要的——不然还得重烧一遍,岂不是更加麻烦?

而XG2T在这一点上做得很有特点。它采用写128KB校验128KB的方式,完全确保每一个bit都是正确无误的。这样写出来的卡带,根本不用去怀疑其数据的准确性。不过,单论写入速度,天语测试发现ZIFA是目前所有数据卡里最快的。但是我们也注意到,当前只有XG2T采用“全程写入检验”功能,如果取消校验,那么速度均可提升一倍——因为校验过程的时间与“写入”是取数不多的。

5 燒录程序的进化：如果能

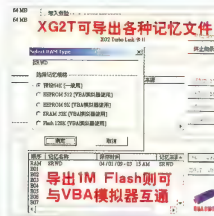
程序会更趋稳定易用。衡量标准包括：驱动程序的安装是否简便？烧录程



LINK大小对比

科普园地

硬件严拷室



XG2T可导出各种记忆文件

序的功能是否强大易用等。我想不会有用户因为买了一块烧录卡而发生“系统重装”的悲剧。这次测试XG2T, 驱动安装过程十分顺利, 且与其他烧录卡像是EZFA、EZ2PS并无冲突——当初XG2T的驱动安装简直令人不堪回首——这是因为XG2T是完全脱离EZ系列而浴火重生的新系统, 在程序上有重大革新。(后述)

6. 内置SMS数据保护 价值近百元的内置8M大容量SMS记忆棒, 将强有力地保护烧录卡中的珍贵记录永不丢失。对于烧录卡而言, 一些看似“复杂”的操作, 比如你可能需要花几秒钟时间将烧录卡SRAM中的记忆存档转移到SMS中, 然而换来的却是各种规格游戏记录的永不丢失(保存期限为10年)。信与不信, 玩家将会是给出答案的人。

7. 烧录卡FAT32分区技术 天语接到过多封读者来信, 询问“为什么在烧录卡时, 想要删除前面的游戏, 必须把后面的也都删掉”。事实上这个问题不是没办法控制, XG2T已经成功地解决了这个问题。(后述)

8. LOADER菜单 我们主要是要求程序的设计要美观, 同时功能强大, 最好还是中文化界面。比如有些烧录卡开机后, 全中文界面, 那么玩家看上去当然会觉得舒服(如GBA LINK, EZ2)。而有的则因为卡带本身的功耗能丰富, LOADER里有很多选项, 比如时钟调整、记忆备份, 等等(如XG2T)。

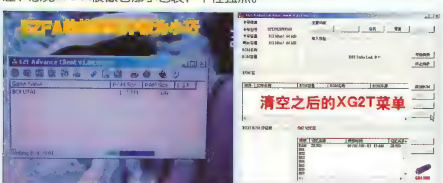


虽然我们更为看重烧录卡的实际功能表现, 但是诸如LOADER菜单或是烧录程序方面, 天语认为也应该有“易用”、“美观”的特征。经测试发现, EZFA的程序操作界面和LOADER是非常简陋的, 和同属LINK型的XG2T相比, 确实有很大的差距。

再举个小例子: LINK型烧录卡都有一个“连机”的过程, 就是当我们想烧录游戏时, 将卡带置于GBA本体, 将LINK线连接与主机对接口相连, 线的另一端则接到电脑USB口上, 之后打开CLIENT烧录程序, 然后打开GBA开关, 同时按“SELECT+START”, 就可以准备连机了——

其中, XG2T的连机步骤很明确, 用户需要在烧录程序中点击“连机”键, 这样, 电脑屏幕上就会显示连机过程的进度条, 直至连机成功画面出现, 卡带被确认为止——而此后的GBA的屏幕也显示出连机成功画面; 而EZFA则稍异, 其连机步骤发生在“SELECT+START”之际, 此后的“期待”将十分有趣, 因为我们要观察屏幕菜单的反映。可惜, 天语的前三次连机均告失败。后来发现, 因心急动作失误, 导致EZFA卡带的金手指与GBA插槽接触不良——于是, 左手按住选择开始键, 右手则按紧卡带, 同时紧盯彩显——终于成功!

EZFA连机成功后, GBA屏幕上显示的画过于单薄, 配色有些问题, 难以看清屏幕上的字。也许这是制作者有碍为? 还是说老版GBA的屏幕太差? 感觉EZFA很像它那个包装, 个性强烈。



5. XG2T LINK与EZ2 ADVANCE的“超级硬碰硬”——壹

1. XG2T 把XG2T的LINK线和电脑的USB接口连接好, 电脑立刻发现了新硬件, 这时我们只要把硬盘里的驱动找到, 安装过程会非常简便, 就好像安装U盘一样。此一步明显感觉比XG2 LITE改进很多, XG2 LITE版的驱动很多人都不是一次性装上去, 当然也包括天语(不过后来发现XG2 LITE的驱动和XG1或者EZ1有冲突, 必须得把电脑的windows目录下所有的XG1、EZ1、EZ2的驱动彻底删除干净, 连同.inf文件也要删掉才可以安装。为此天语不是还撰文提醒过么?), 但现在XG2T就没有这方面问题, 一装即成, 没有任何阻碍——如果不是擦除了EZ系列的思路, XG2T的程序也不可能实现。天语

A. 这里是ROM的分区表, 一共是512个小方框, 也就是说, 一个方框是1M(此处的参考卡带为另一块512M的XG2T)

我们先来烧录3个游戏看看。(“滚滚欢乐球”、“太阳”、“玛莉赛车”)

遗憾, 截止1月12日为止, 对于XG2T的烧录时间——128M标准版“我们的太阳”ROM, 花了天语9分55秒!(爆)

看左图时注意: 测试发现, 不管这个即将烧录进去的ROM容量和刚刚删除的相比“是大还是小”, XG2T都可安全执行——随意删除合卡中的游戏后, 再进行任意游戏ROM的烧录都没有问题。玩家来评判吧。

B. 图中拉升XG2T身价的SMS区。

一个8M GBA SMS记忆棒市价是100元左右, 而参照512M XG2T内置18M记忆棒。就以一块256M XG2T为例, 卡带中的8M SMS空间由于采用了高效压缩算法(所有写入到SMS中的记忆数据均经压缩)——那么在8M的空间里面, XG2T是可以同时记忆2个1M的“口袋”数据的, 而且不会导致记忆数据的任何损失。另外, 这个SMS只在制作游戏菜单时, 以及“把SRAM的记忆写入到SMS里”时, 才会进行“写入”的操作, 而在正常游戏的时候, 实际上参与存储读写的是XG2T中那块2M的SRAM缓存。所以SMS的使用寿命不会受影响。

2. EZFA 天语下载的是2003圣诞版的程序包——1.0BETA4。这套程序全部是英文, 不知为何没有中文。在写入速度上, 实测发现, 就连强大的EZ2PS都没它快(EZFA烧制128M的标准版ROM“我们的太阳”耗时2分45秒)。另外, EZFA对于一些硬件连机功能, 支持得还比较有限。这是设计阶段的问题, 而EZFA替制作者“勤打软件补丁”来加以弥补, 避免会遇到困难。这样一来, 玩家就无法在第一时间写入ROM, 体验游戏。

列表中的游戏少了一个

分区变化

添加站地后, 准备烧录

写64M+校64M=128

烧录完成, 菜单重写完毕

烧完后依次测试每个游戏天

天语

天语

天语

天语

天语

天语

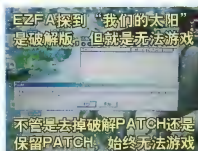
天语

天语

天语

天语

6 XG2T LINK与EZFA ADVANCE的“超级硬碰硬”——记



EZFA破解版“我们的太阳”是破解版，但就是无法游戏。不管是去掉破解PATICH还是保留PATICH，始终无法游戏。

天语使用的是“带有DUMPPER片头”版本的标准版“我们的太阳”ROM（文件日期为2003.7），来对EZFA和XG2T分别进行烧录实测，目的就是为了解决卡带是否支持游戏中的“真实时钟二代”系统。

首先，EZFA测出破解版ROM的PATCH，但还是在右图前面的画面死机了——事实上当游戏ROM程序在

检测卡带里的时钟的时候，发现EZFA的硬件时钟和标榜怪异的“我们的太阳”发生冲突，所以卡带会被“OUR SUN”折磨至死——死版。

而XG2T可以正常游戏，依然维持首个“真正支持《我们的太阳》实时时钟的新一代烧录卡”称号。



附1：XG2T调整时间法——

直接在LOADER界面执行。支持目前所有特殊时钟。

附2：EZFA调整时间法——

当烧录了游戏之后开机进入LOADER，然后同时按下L、R和Start键，这时候菜单左下角的时间会停止，同时红色显示正在调节的时间项，用方向键调节好时间之后，按Start键启动时钟走时。



这里才是实时的正解

附3：“口袋妖怪”和“太阳”等特殊游戏，在游戏中设置好时间并存档之后，如果在游戏菜单里改变时间的话，就会导致“口袋”游戏里面发生相同的改变。这也就是传说中的“烧录卡时钟之争”。目前，EZ2PS和EZFA等品牌都支持“口袋”，但唯独XG2T可以对应“我们的太阳”真时钟。

主流烧录卡横向评测表格

对比项目	XG2 TUBRO	EZ2	EZFA	GBA LINK	EZ/ XG 1	F2A	FA	智慧宝盒
烧录器外观特点	小，无烧录器	小巧方便	小，无烧录器	小，无烧录器	小巧方便	小，无烧录器	大，要电源	卡对卡烧录
烧录时间(256M游戏)	长，约18分钟， 全程写入校验	短，约7分， 没有校验	短，约5分， 没有校验	长，10分钟， 没有校验	短，6分钟， 没有校验	短，约5分钟， 没有校验	短，5分钟， 没有校验	长，2413分钟， 没有校验
记录方式	硬件完美支持	硬件部分支持	硬件部分支持	打软件补丁	打软件补丁	硬件部分支持	硬件部分支持	打软件补丁
普通EEPROM硬件模拟	YES	NO	NO	NO	NO	YES	YES	?
特殊EEPROM V124的硬件模拟	YES	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
普通FLASH 硬件模拟	YES	YES	YES	NO	NO	YES	YES	?
特殊FLASH 1M的硬件模拟	YES	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
支持口袋妖怪的时钟	YES	YES	YES	NO	NO	NO	NO	NO
内置8M GBA记忆棒	YES	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
FAT分区存储，可随意替换游戏	YES	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
一般记忆文件的导出(VBA格式)	YES	YES	YES	YES	YES	YES	YES	软件支持
特殊1M记忆的导出(VBA格式)	YES	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
合卡引导程序 不占用flash空间 (存储在SMS里)	YES	NO	NO	NO	NO	NO	NO	无引导
记忆数据用flash保存，永不掉档	YES	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
四键复位	NO (开发中)	YES	NO	YES	NO	NO	NO	NO
软件金手指 (开发中)	NO	YES	NO	NO	NO	NO	NO	NO
支持合卡	YES	YES	YES	YES	YES	YES	YES	NO
压缩文件的烧录	NO	NO	NO	YES	NO	NO	NO	NO
flash芯片（几片）	单片256M BGA	2片128M	2片128M	2片128M	2片128M	2片128M	片128M	2片128M
连续游戏时间(耗电量)，SP开灯	11个小时	8个小时+	7个小时	5个小时	6个小时	7个小时	8个小时	8个小时
烧录器接口	USB	USB	USB	打印	USB	USB	打印口	打印口
硬件支持“我们的太阳”	YES	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
总体印象分数	95	90	85	80	75	80	75	70

特别提示1：本期电击光盘中，天语顺路实机演示XG2T（256M）硬件支持我们的太阳真实时钟系统

特别提示2：在时钟系统的硬碰硬中，参测ROM为标准破解版我们的太阳(原版卡程序，未打软件补丁)

特别提示3：未以512M XG2T参测时钟系统硬碰硬，因为全面支持512M的1.0版的驱动已经错过截稿时间

科普园地

硬件严拷室

7

主流烧录卡横向评测(表格)

这里,我们再对目前市场上可以见到的若干种烧录卡做一个横向比较,它们可以说是各有千秋,并在各自的市场上打下了一片江山。

从左页表格我们已经看出——

1. 使用量方便的前3名是: F2A第一, EZFA第二, XG2Turbo第三。它们都没有烧录器,而且都是USB接口。

2. 烧录卡有特色的前3名是: GBALINK第一, XG2Turbo第二, EZ2PS第三。GBALINK有ZIF烧录功能,而XG2T则内置SMS并首创分区概念, EZ2PS有软件金手指功能。

3. 烧录时间最快的前3名是: EZFA第一, FA第二, F2A第三。

三者都在5分多钟,当然EZ2PS、EZ、XG也都不错,不过这些卡全部没有进行写入校验——这样的话,烧卡目出了错很难知道“到底是哪里出了什么问题”——有没有朋友遇到过这种情况呢? ROM在模拟器上正常运行,烧到卡里一玩,就花屏死机……

只有XG2Turbo进行了全程写入校验,如果ROM能烧进去,那就意味着100%正确,可惜就是烧录速度慢了一倍多,排名最后……

4. 卡带烧录慢的前3名是: XG2Turbo第一, EZ2PS第二, EZFA第三。

XG2T在SP开灯时声音最大的情况下,居然能达到前所未有的11小时39分这样一个实测成绩!——这是烧录界达人阿豪亲自实测的记录。

<http://ezflash.615.idv.tw/phpBB2/viewtopic.php?t=5903>

而EZFA只能持续工作8小时12分——XG2T比EZFA耐力更加持久,甚至远远超出了号称“能源之星”的EZ2PS!整个测试过程阿豪只能用两个字来形容:“恐怖!”

XG2T令台湾阿豪跌破眼镜,这里天语还要特别提醒各位,电软正在展开团购的圣嘉700毫安超强超GBASP锂电池,由于在容量上比SP原配的550毫安(少数600)锂电多出将近150毫安,刚好和XG2T完美搭配——如果用700毫安的超强超锂电池去测试XG2T,到底能不能在SP上连续工作超过15小时?……迫于截稿时间,请先参考阿豪和英国GBAEMU站点的测试。但很快天语就会有详尽的测试结果!

5. 游戏记录兼容性最好的前3名是: XG2T第一, EZ2PS第二, EZFA第三。这一结果,从各型卡带的记录应对方式可得出准确结论。

首先XG2T内置SMS则记录不失(可随意导入导出),同时首创能够导出特殊的1M VBA存档格式到电脑上,直接和VBA的模拟器无缝连接;其次SMS可以容纳合卡的引导头——这就避免了此前部分容量占据卡带的FLASH空间——其意义在于128M经济型卡带, XG2T有先天的竞争力,因为它有内置的9M SMS记忆棒支持, loader部分是放在SMS里面的——所以可以烧录满满的1个28M游戏或两个全满的64M游戏,完全杜绝了“游戏烧不进去”情况的发生;第三,则是XG2T整合的“全硬件记忆芯片”——它是目前唯一可以完美支持“我们的太阳”第二代时钟系统的卡带,而且还对EEPROM V124 & FLASH 1M等所有特殊记忆方式的游戏——诸如玛莉44、玛莉与路易等,不需要任何软件上的补丁了。

而EZ2PS和EZFA都不是真正的全硬件记忆,严格来说是采用“半硬件半软件补丁”的混合方式。这样一旦软件补丁跟不上,玩家则无计可施,唯有等待补丁的推出方可游戏。

6. 总体印象分数,主要是考量性价比:

智慧宝价格便宜,可以卡卡烧录,这就极大地方便没有电脑的玩家,GBA LINK的特色功能强,帮用户文件烧录,一定程度上节省了卡带空间,软件编程能力突出,中文全彩LOADER为人称道,但是其缺点是烧录器和卡带不匹配问题的概率稍大;EZ1和XG1都没有什么特别的功能,现在价格也很平;XG2T拥有世界首创的8M记录棒+2M SRAM双记忆系统,可以保证记录永不丢失,整体特色十足,另外其第二代时钟系统完美支持“我们的太阳”这个怪异的游戏(请见本期电击影集);EZ2PS支持软件金手指的特征很不錯,整体性能非常均衡;EZFA则只支持口袋时钟,但整体也不弱,

写入速度最高实测准能可赞!;目前在海外打拼的FA和F2A做工没得说,但是对于最近“玛莉和路易”等采用全新EEPROM记录方式的游戏,明显力不从心,已经要补补丁了!这就意味着玩家不能在第一时间拿来ROM就往卡里烧),估计开发商在当年也都没有想到今日GBA卡带的记录方式是如此变幻莫测……

结论如下,通过这次多方评析,烧录卡综合性能的前3名应该是:

第1名: XG2Turbo LINK(256MB卡带约680元。虽然写入速度亟待提高,但其他全副武装的功能和超过原版卡的超低功耗令人信服。)

第2名: EZ2PS(256MB卡带约740元。内置软件金手指功能成为当前一大亮点,而且它在能耗上控制得也相当不错。)

第3名: EZFA(零售版256MB卡带约580元。这个价格说烧录能省的全售玩家省了,以至于连包装和菜单程序都显得过于简陋。)

英国权威站点的测试

Model	Test 1	Test 2	Test 3	Test 4	Test 5	Test 6	Test 7	Test 8	Test 9	Test 10
Model A	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Model B	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Model C	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Model D	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Model E	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Model F	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Model G	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Model H	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Model I	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Model J	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Model K	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Model L	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Model M	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Model N	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Model O	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Model P	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Model Q	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Model R	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Model S	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Model T	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Model U	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Model V	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Model W	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Model X	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Model Y	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Model Z	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

8 对此次横向综合评析冠军XG2T的建议:

虽然XG2T可以自由删除任意位置的游戏并重新烧录,但是比起EZ2(PS)或是EZFA,后者两个全 h除游戏并FORMAT卡带之后再加载若干个ROM进行烧录,其速度都和XG2T单独一个游戏有得一拼。当然,对于写入校验(VERIFY)这个过程,天语个人认为这是很有必要的一个步骤,因为毕竟它是一个全新的起点。另外,相对于全部格掉游戏重新烧制,以及不得不反复打开文件失去加载ROM,这样一个麻烦的过程,难道就不值得反思?难道就不值得改进?请设想,万一我的电脑里已经没有了那些想保留在卡卡中的游戏ROM,岂不是要再去下载一次?——

注:海外的FA卡,没有“合卡一次写”功能,因为它是一个烧完了之后再烧另外一卡ROM,虽然麻烦,但却实现了初级“随意删”功能。

综合考虑玩家们的实际需求,建议XG2T方面:

1、要改进烧录速度,256M合卡8分钟左右是可以接受的。否则要是512MB的XG2T写入128M×4的合卡,岂不是要等到花儿也谢了?——外加中途不小心,再把那位巨虫LINK接口给做掉……(汗)……不据透露, XG2T的最终烧录速度会达到256M只需6分钟左右(含写入全程校验)。

2、要想便携就要向EZFA看齐。

3、从程序软件出发,完善各种功能。烧录程序甚至可以做到99%的自动化——但是XG2T在烧录的时候,有一个“记忆模式”选项,可以选择1M记忆的模式,或者是标准记忆模式(默认是“标准”),目前所有的游戏里面就只有“口袋”和玛莉44要选到1M记忆模式。其他的游戏全部“默认”就可以了。

天语1月12日使用的是0.9 V2。1.0版驱动18号左右发出,据悉将通过改写软件进一步完善SMS系统的架构,提升烧录过程的自动化水平,并去一些BUG。)

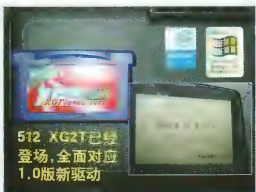
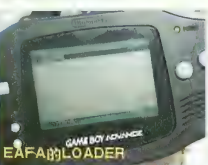
4、增设金手指和四键复用功能,这两点毋庸多言,以前电软测试过的EZ2(PS)就是那样。



参考太阳ROM的版本是这个



阿豪网站的截图(部分)



智能手机经典游戏报告

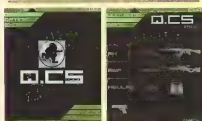
随着通信科技的不断发展和与IT业界的相互渗透，现在的用户对手机的要求已经远远不满足于打电话、发发短信这么简单了。彩屏手机、彩信的日益普及、数码相机、视频点播的需求日渐增加，集强大的无线通讯、商务应用和多媒体娱乐功能于一身的智能手机渐渐成为了市场上的新宠，如NOKIA的8800、3850、9210c，索爱的P802、P908，西门子的SX1等。它们在功能方面可谓各有千秋，从本期开始，宇部就带大家走进智能手机的娱乐天地。先从3开始吧——由于Symbian OS的开放性和不断提升的硬件性能，手机游戏已经进化得越来越出色，甚至还涌现出优质的三维游戏，完全可以媲美甚至超越专门的移动游戏平台了。

大富翁

最适合在手机上进行的超级解闷游戏。此为大字正式出品，绝非一般厂商的仿学之作，值得关注。



Q版反恐精英



改编自PC版的一款射击类游戏，角色虽为大头造型，但游戏风格还是相当硬朗。可购买如AK-47、AWP等各种武器，游戏画面精美华丽。玩家可以选择难度和游戏时间，还支持蓝牙通信对战。看来，不管是家用机还是PC，只要游戏热门，手机一个都不落。



星球大战

这可是根据电影改编的三维游戏。

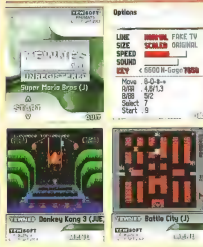


空中打击



高素质的飞机射击游戏，与街机中的1945极为相似，场面火爆，画面与操作感无与伦比。

红白机模拟器(推荐)



旧金山街头滑板

由于滑板等体育游戏在欧美两地是厂商的主力武器，因此手机也乐得推出。主要是考查跳跃反应。



异星ZERO

类似沙罗曼蛇，很有街机味道，可惜是横版，其实以手机的屏幕比例还是纵版来得更爽一些。



XIII杀手

原为UBI制作，也是当前最热门的动作游戏之一，在家用机游戏取得胜利后，十三正式进军手机。



YOYO战士

从画面看，本作非常华丽，手机的超高发色和亮度，都在GBA之上，只是操纵杆和触屏有些不爽。



[MGS]卡丁赛车

很像马里奥赛车，天语曾经在宇部的3850上玩过，感觉真的很妙，绝对是智能手机游戏“杀手”。

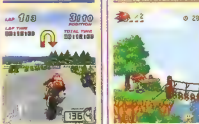


[MGS]VR台球

超级大作，值得推荐。本作的游戏方式比较特殊，但逼真度仍高，而且是真3D构图，实战感颇高。



风车摩托



画面迫力十足

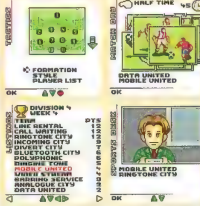
仙境冒险



华丽ACT登场

职业足球经理

怎么样，是不是很过瘾呢？



MAU纸牌

纸牌游戏其实很适合在手机上登场，但是这个游戏看上去的感觉好像在打麻将牌，人物形象爆笑。



波斯王子

广大玩家十分熟悉的UBI大作，智能手机上也有仿做，游戏难度依然不低，值得一试！



第三方平台以MGS游戏平台最为著名，MGS全名为Magic Game Station，其平台上的游戏大多采用三维显示，画面和音乐效果俱出色，而且运行速度快，对运行内存要求不高。在这个平台上，现在已经诞生许多多款优秀的游戏作品。

另外，说到模拟器，其实在个人电脑上已经发展很多年了，用PC模拟FC、GB、SNES、MD、PS和N64主机早已实现。有微型电脑之称的智能机当然不甘寂寞，目前推出的模拟器分别可以运行红白机（1000多个）、GB和一些早期的街机游戏，相信不久会有更令人惊喜的消息。

(YEWNES V1.8任天堂模拟器的推出，圆了众多小玩家的梦。在移动电话上玩红白机的游戏，对于象我这样从8位机时代过来的老玩家来说，其中的快乐不言而喻。)

科普园地

硬件严拷室

你用过吗

GBASP野外生存全装备

身为最值得称道的机种之一，GBASP上面各种周边配件也是最丰富多彩的。虽然有些东西以前我们没有见过，但是如果它们能在海外流行起来，那便值得我们一观、一试。

GBASP防划防震套——拎起来就走



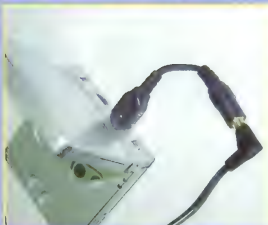
此外，商家还推出了一款防震防划套，这款防震防划套，除了可以保护GBASP主机外，还可以防止主机被刮伤。



背带牢固



GBASP耳机转换线——再现立体声



一系可以开静音或静音其他人，二来戴上立体声耳机，我们还可以欣赏到十声道立体声音乐，大饱耳福。

这是一种可以再现立体声的耳机，它不仅可以开静音，还可以开静音其他人，二来戴上立体声耳机，我们还可以欣赏到十声道立体声音乐，大饱耳福。



独立立体



GBASP急速充电器——快就一个字

出门在外，最怕的就是没电，这款急速充电器，可以让你在最短的时间内，为你的GBASP主机充电。



难以想像的小巧。质轻。SP壳银镀膜。



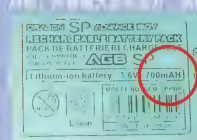
GBASP第二块电池——迟早会用到



700毫安 大容量!! (原装仅600毫安)



这款电池，容量为700毫安，比原装的600毫安电池容量更大，可以让你在游戏中使用更长时间。



硬件心得 电软精选最强硬件周边 打机良友 测试报告

最新热门产品!

● 编号:1012
迷你PS-PC
手柄转换器V代

● PS或PS2手柄以及周边即插即用 ● 带震动可编程 ● 49元



● 编号:1023
PS转XBOX
震动转换器二代

● 震感极好,感觉不出是PS2手柄 ● 39元



● 编号:1034
PS(2)-PC双手柄
震动转换器

● 该转换器可接两只手柄或其他外设 ● 带震动功能 ● 49元



● 编号:1045
PS2专用DVD
遥控器二代

● 全功能实现 ● 内置纽扣电池 ● 39元



主流机种记忆卡精选汇总!



● 编号:1067
PS2 16MB扩充记忆卡

● 通过原装卡扩充后,可达3倍原装卡容量 ● 79元

● 编号:1078
8M NGC记忆卡

● 118格大容量 ● 49元



● 编号:1090
XB 8MB记忆卡

● 502格标准8MB容量 ● 79元



● 编号:1089
16M NGC
记忆卡

● 236格容量 ● 59元



第二代超强全中文金手指产品登场!



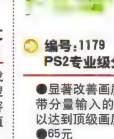
● 编号:1102
PS2金手指

● 全中文菜单 ● 内含一张光盘和一块记忆卡 ● 全兼容AR2密码,稳定易用 ● 49元



● 编号:1113
GBA全中文
金手指系统

● 内置600个游戏密码 ● 可自动搜索主码 ● 全兼容VBA等内存数值密码 ● 79元



GBA(SP)电源相关产品,随时享受乐趣!



● 编号:1124
SP外置电池盒(充电器)

● 使用四节7号电池 ● 通过CE认证 ● 可快速完成GBA紧急充电 ● 29元

打开效果图



● 编号:1146
GBA三小时电
池包速变压器

● GBA专用 ● 29元



● 编号:1135
SP 700毫安锂电池

● 电力强劲耐力持久 ● 59元

GBA记忆棒十万现金
新春送大礼活动!



特价促销

为答谢读者的支持,从即日起至2004年2月29日(以邮戳日期为准),次世代商城与深圳圣嘉电子特别准备了一万个特价39元(原邮购价49元)的“GBA 4M 记忆棒”供读者邮购,机会难得不要错过!

次世代商城让每位邮购周边的读者都成为“五保户”

1. 次世代十年邮购信誉保证
2. 次世代商品质量监控保证
3. 次世代邮购包装及售后服务保证
4. 供货商一手价格保证
5. 厂家售后技术支持保证

● 编号:1056
GBA超级
记忆棒(4M)

● 可备份各种卡带的存档 ● 长年不掉档 ● 特价39元

专业级高档线材,大幅提高音质画质!



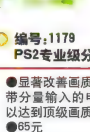
● 编号:1157
PS2光纤线

● 可大幅提高PS2音频输出效果 ● 39元



● 编号:1168
PS2 专业级
AV/S一体线

● 专业级线材,有效改善画质 ● 59元



● 编号:1179
PS2专业级分量线

● 显著改善画质,配合带分量输入的电视可以达到顶级画质效果 ● 65元



● 编号:1180
GBASP耳机转换线

● 做工精细 ● 可接上更高级耳机 ● 19元

GBASP的超好玩音响器材,一饱你的耳福!



● 编号:1203
SP音箱+风扇

● 打机同时感受徐徐凉风,发烧一族必备 ● 音箱与电源开关独立 ● 使用7号电池两节 ● 49元



● 编号:1214
GBASP耳机

● SP专用接口,立体声 ● 19元



● 编号:1191
SP迷你扩音器

● 固定于GBA上盖,安装简便可靠 ● 外型小巧美观 ● 独立音量调节 ● 立体声效果 ● 35元



以上产品均由圣嘉电子出品并提供质保,技术支持电话:020-81857548 81291742,论坛网址:www.xinga.com.cn/forum

为你的爱机找一个舒适的家!提供更好的保护!



● 编号:2013
GBA豪华尼龙
手提包 ● 16元



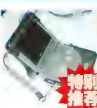
● 编号:2024
GBASP便携包
风格4 ● 25元



● 编号:2035
GBASP便携包
风格3 ● 25元



● 编号:2046
GBASP便携包
风格1 ● 25元



● 编号:2057
SP防划防震套 ● 19元



● 编号:2068
PS2直座 ● 15元

超低价!

热门游戏动漫周边大集合!款款令你心动!限量发售,售完为止!

热血少年漫画人物再亮相,终极龙珠战士大集合!!!



● 编号:4015
龙珠战士棋座十八件套

- 实心塑胶材质,平均高约10cm,龙珠板收藏必备
- 《七龙珠》主要人物棋座首办18件套 ● 129元

热门动漫角色手机挂件超值组合套装!!!



● 编号:4037
《棋魂》角色手机绳挂件四件套

- 人物高约5cm,实心塑胶材质。人物造型传神,上色柔和,是非常受欢迎的棋魂周边产品。
- 一套4件 ● 19元

● 编号:4026
《全职猎人》角色手机挂件五件套

- 《猎人》主要人物手机挂件,实心塑胶材质
- 一套5件 ● 24元



● 编号:3047
最终幻想X-2笔记本

- 全不锈钢制造:有通用的资讯页和年历页,利于检索,手感重量 ● 48元

● 编号:3014
最终幻想X-2光碟簿

- 全不锈钢制,可放24张CD或DVD,打开后呈扇型收纳方式,不伤盘 ● 39元

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。
(例:周边1034,2046,3047)
- 邮资标准:100元以下(含100元) 邮费为商品总价的10%
(例:选购29元的商品邮资即为2.9元),100元以上邮费统一为10元。以上邮资含挂号费、包装费及邮寄费。
- 邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部
邮编:100011 邮购电话:010-64472177

火影忍者男性三人组,超大挂饰登场!!!



● 编号:4059
火影忍者超大玩偶三件组

- 国内超人气趣味忍者动漫《火影忍者》的三个主要人物挂件,做工精细,色彩鲜艳,完美的表现了各个角色的性格,实心塑胶材质,平均高约8cm,附透明包装
- 一套3件 ● 30元

看看谁是真正的速度之王!!!

原产金钢阿童木



急速小子索尼克

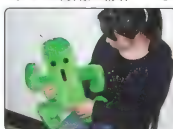
● 编号:4060
索尼克与阿童木二件组

- 实心塑胶材质,平均高约8cm,附透明包装,造型与姿态上有异曲同工之妙。
- 一套2件 ● 20元

永恒的经典游戏周边任你选!!!

● 编号:5016
超大型仙人掌召唤兽毛绒玩具

- 《最终幻想》里的超人气大型召唤兽毛绒玩具
- 40CM高,做工精细 ● 36元



影 2012年10月10日 拍摄



● 编号:3025
最终幻想X-2打火机

- 仿ZIPPO,包装豪华。全不锈钢制作,做精美开-X2图案,带火石 ● 29元

● 编号:5027
多罗毛绒玩具

- 超可爱的多罗是情人节送给女友的最好礼物,20CM高,精工编制 ● 20元



惊目

电新=DVD来啦

清清楚楚的大进化

只加一元的大进化!!



DVD

+

CD

新春新惊喜,革命进行中,全国热卖上市好评不容错过!



电玩新势力DVD

电玩新势力DVD首发紫禁幻主打

2003年游戏音乐金曲旋风
DVD6首神秘MV+CD+新晋天籁舞曲
囊括经典!震撼视听!

惊目提示



花钱就要买到DVD的享受

多声道可选择,多字幕可选择,多画面
可切换,更专业更强为老型,主打超度
进化出去!

惊目提示



ANIME NEW POWER 动感新势力

新年新作大放送

圣枪修女
INNOCENCE 纯粹
犬夜叉
天下霸道之剑

● 影像特典

● 动画预告与介绍

● MTV欣赏

● 影像特典

GUNDAM EVOLVE PLUS

逆袭的夏亚



柯南剧场版第八作超前连载!
银翼的魔术师

JANUARY 2004
Vol.12
售价:8.8元

名侦探柯南特辑
柯南剧场版剧情主题歌全面回顾

双光盘 1月中旬上市

柯南全部剧场版
歌曲全15首收录

附中日文对照歌词与CD完整包装

VCD+CD+32页全彩说明书+海报+CD歌词包装

仅售8.8元

邮购地址

邮购地址: 北京安外邮局75信箱 发行部
邮编: 100011 (邮资免取)
联系电话: 010-64472177

秘技天地

Top Secret

最新最快最强

菜鸟秘技&无赖金手指

现在是秘技满天飞，真有如海中沙砾，多而目眩。主持这个栏目必须抱着淘金的心态，去粗取精，摒弃糟粕……难啊！但是一想到全国无数的玩家兼菜鸟们热切的眼神，我的动力就源源不断了！本期的秘技是我费了九牛二虎之力，从各条渠道搜罗来的。不易啊！希望大家带来通关中的便利！

栏目主持 星云大海



侍道2

●游戏推荐度:8 ●秘技实用度:10

※体力回复

战斗中暂停，L1+R1、下、上、右、左、下、上、□。

※气力回复

战斗中暂停，L2+R2、右、左、右、左、下、下、□。

※钱 加500文

战斗中暂停，L1+L2、左、上、左、下、下、上、□。

※全部商品

天原地图没有出现时，比如在与状态地图切换画面黑色时，注意抓紧时间按L1、R1、L1、R1、L2、R2、△，听到咚咚的太鼓的声音就表示成功了。

星尘：我就喜欢这种金手指式的秘技，它明了！相信其他vegetable birds也和我有同感。



骇客帝国

●游戏推荐度:7 ●秘技实用度:8

在游戏开始的选项画面，进入Hacking Mode并输入cheat如下：

※无限FOCUS 89E6D9E4

※无限 HP 7F4DF451

※无限 AMMO 1DDF2558

※所有武器 0034AFFF

星尘：大片儿！就是没看懂！忒深奥！游戏也想成为大作，没戏！



零·红蝶

●游戏推荐度:9 ●秘技实用度:6

※直接看游戏动画

把游戏DVD放进电脑（DVD光驱），把Movie或Movie2的档案直接用播放软件看就可以了，懒得通关的玩家可以直接看。

※通关后新增模式

破关后请务必存档，此时会出现一个叫做Clear Data的档名。然后回到主画面选择Loading。去读取Clear Data，此时会进入一个选单画面，有四个选项：

- 1、STORY MODE
- 2、BATTLE MODE
- 3、OPTION
- 4、SOUND TEST

星尘：在登这条秘技之前，我着实考虑了很久！因为第一条实在有点儿……巨很实用！你们谁有多余的鸡蛋，扔过来吧！



布兰妮舞蹈节拍

●游戏推荐度:3 ●秘技实用度:7

※通关密码

简单模式：DXTFG

普通模式：JXTFT

困难模式：NXTFH

任意输入这三个

密码的其中一个后，进入Dance Mode就可以看到Video里一段小甜甜的真人MTV，时间足有一分钟！大家鼓掌！

星尘：这个游戏十分无聊，是音乐游戏里的垃圾极品！估计没人有兴趣通关，干脆用这个秘技直接看结尾得了！



R-TYPE FINAL

●游戏推荐度:8 ●秘技实用度:8

※无敌秘技

游戏过程中按 start 暂停，然后按住 L2，依次输入：→ → → → ← ← ← ← R2 ↑ ↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ↓ R2。

如果成功，就会听到“啾”的一声。如果解除无敌状态，再输入一次就OK了。

星尘：经典游戏！最终版！啥也别说了，眼泪哗哗的！



关键报告

●游戏推荐度:6 ●秘技实用度:8

※无敌：输入 LRGRMS

※关卡选择：输入 PASSKEY

※跳关：输入 QUITR

※所有的组合技：输入 NINJA

※所有的武器：输入 STRAPPED

※最大装填量：输入 MRJUAREZ

※最大伤害：输入 SPINACH

※更多血：输入 BUTTERUP

※不用瞄准：输入 FPSSTYLE

※超难的场地：输入 MAXIMUMHURT

※用 Clown 游戏：输入 SCARYCLOWN

※用 Convict 游戏：输入 JAILBREAK

※用 GI 游戏：输入 GNRLINFANTRY

※用 Lizard 游戏：输入 HISSSS

※用 Mosley 游戏：输入 BIGLIPS

※用 Nara 游戏：输入 WEIGHTGAIN

※用 Nikki 游戏：输入 HAIRLOSS

※用 Robot 游戏：输入 MRROBOTO

※用 Superhero 游戏：输入 SUPERJOHN

※用 Zombie 游戏：输入 IAMSODEAD

星尘：XB饭斯们总抱怨相关的秘技太少，其实我们何尝不抱怨呢？这不，好不容易找到一条料够足的，希望能解一时之渴。以后我们还会尽力寻找更多的秘技，以满足饭斯们的需要。



CT特种部队2

●游戏推荐度:7 ●秘技实用度:7

※选关密码	1525	3204
0801	9319	3198
5779	1123	5841
6937	8831	1379
9701	0377	7480
2405	4267	8804
7089	8089	
5607	3163	

星尘：其实编辑本人对这个游戏也并不是十分了解，只不过看到这样一条诱人的秘技，实在想拿出来与大家分享罢了。



变形金刚

●游戏推荐度:9 ●GF实用度:8

※必须码

EF8C98DB 16403CE8

※能量最大

4FB4C8B7 1653CF88

※自机HP最大维持

1F889CC3 B86FF267

1F88991F 0653F2B1

※自机E.P.最大维持

1F889B3 886FF2BD

1F889B53 B86FF26B

1F889B8B 16EFF273

※自机S.C.最大维持

1F889CF8 9872F271

1F889C93 B872F26F



DE28B646 BC4A2122

※增加体力上限

DE28B6FE 036CEA03

※体力不减

DE28B4E6 036CEA03

※增加心的上限

DE28B6FA 036CEA03

※心不减

DE28B686 036CEA03

DE28B4E2 036CEA03

※最大杀敌数

DE28B42E C19E7B82

※最大连击

DE28B436 C19E7B82

星尘: 我认为恶魔城这个游戏根本不应该出纯3D版, 完全失掉了原有的风格。不过看在他还出“恶魔城”的份上, 我就再支持他一把!



女忍者

●游戏推荐度:9 ●GF实用度:8

※主码

EC8F82E0 141BD8A4

※999连击

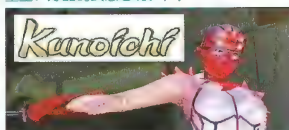
9C8B85B0 0836E7A6

※手里剑不减

9C8B8B78 3873E7A5

9C8BD94C 3894E7A5

星尘: 好酷的女忍者啊!!!



大众高尔夫

●游戏推荐度:8 ●GF实用度:5

※主码

EC8782E0 144842A4

※点数999999

1CD1DE28 144F25CC

星尘: 从没真正打过高尔夫的我, 对高尔夫游戏却有莫名的喜爱, 这款游戏从任何方面都堪称经典, 推荐!



真三国无双3

●游戏推荐度:9 ●GF实用度:9

※必须码

EC94AB23 1456E70C

※最强武器

DEB1DD66 BDAA9C84

DEB1DD62 BDAA9C84

DEB1DD6E BC4A9C84

DEB1DD6A BDAA9C84

DEB1DD76 BDAA9C84

DEB1DD72 BDAA9B84

DEB1DD7E BDAA9C84

DEB1DD7A BDAA9C84

DEB1DD06 BC4A9C84

星尘: 赵云的罗刹龙胆! 关羽的神龙偃月刀! 马超的龙帝星骑! 吕布的修罗戟! 周瑜的……哇!!!



骑龙者

●游戏推荐度:8 ●GF实用度:9

※必须码

EF6A98DB 163420B6

※体力不减

1F8FB4E3 1653F25D

1F88DBF3 0653F182

※武器经验值

1F8BC59F 1653F25D

※主角经验值

1F8BCFF5 1653F25D

※龙的经验值

1F8BD27F 1653F25D



恶魔城·无罪的叹息

●游戏推荐度:7 ●GF实用度:8

※必须码

0E3C7DF2 1853E59E

EE505C5A BC173DEA

※金钱最多

DE28B69E C19E7B82

※时间最短

DE289A9A BC4A9B83

※增加MP上限

DE28B6BA BC4A2122

※MP不减



洛克人exe4红日/蓝月

●游戏推荐度:9 ●GF实用度:7

※红日篇主码

709A22EF 027D0CAE

54D2AAF2 D529A4CF

※蓝月篇主码

709A22EF 027D0CAE

58757043 F2240935

※战斗后获得资料15000

BC8BE1B8 17AFFAAE



马里奥与路易RPG

●游戏推荐度:9 ●GF实用度:8

※主码:

883541F7 7472F85F

61DD4706 A0884064

※金币9999

A9873144 203A53CE

星尘: 这款游戏就我个人认为, 与N64上面的纸片马里奥十分类似, 那一款作品是本编辑的最爱, 所以本夫子吐血推荐!



战斧

●游戏推荐度:7 ●GF实用度:7

※必须码

EF8C97CF 1643B2C6

※无敌

1F3F2C87 1653F25C

※MP

1F3F2C8F 1653F25C

※攻击力最大

1F3F2CBF 1653F25C

1F8BD27F 1653F25D

星尘: 超经典炒饭新炒, 滋味果然不同!

课堂

神

游

机

游戏攻略

马力欧卡丁车



机种: 神游机 类型: 动作赛车
厂商: 任天堂 iQue 价格: 48元

马力欧卡丁车

1996年12月任天堂公司
在其主力游戏平台N64
上推出此作品, 由于超高
的人气 and 优秀的游戏品质, 本作在全球创下了1000多万的惊人销售记录,
在此作之前SFC版本的马里奥卡丁车、之后的GBA版本的马里奥卡丁车
都有其特色。这次我们就说说QUE的神游马里奥卡丁车“o”

上来还是要说一下操作



这个游戏十字键在游戏中
是不起作用的, 只对应模拟摇
杆, 初上手时可能会有一些不
适应, 会感觉有些过于灵敏,
稍微一动就会跑偏。只要玩多
了自然会适应。其实这种设定
是有其自身的优点的, 它充分
利用了模拟摇杆的微量感应功



能, 就像赛尔达的林克走路一
样, 可以实现微小角度的方向
调整, 而这小角度调整在上加
速踏板的时候及其重要。十字
键也不是完全被屏蔽, 在选择
菜单选项的时候还是可以应用
十字键的, 但仅此而已。

本作的进阶操作技巧解析

MINI TURBO

这个是整个游戏最重要的
的技巧, 是提高游戏乐趣的
根源。并且这个技巧还会让人上瘾, 就像SF2的升龙拳, 我记得我刚学会
发豪油根的时候, 不管是不是使用的时机, 都要发出数个来爽上一爽,
后来还演变为向好友比试谁能连续发出豪油根的次数多的BT玩法……

好了, 言归正传, 正式介绍MINI TURBO, 先说说它的作用, 很简单,
就是加速而已, 并不能给竞争对手造成伤害的。游戏里有普通蘑菇和超
级蘑菇两种物品, 他们的作用都是单纯的加速的, 但是这两种物品并不是
总能得到的, 这样一来, MINI TURBO就派上了用场。一般来讲, 一个MINI
TURBO的加速效果相当于半个普通蘑菇的加速效果。

以下是MINI TURBO的使用方法:

第一步: 首先整个过程要一直保持油门踏下状态, 整个动作自始
至终都不要放开油门。

第二步: 在接近弯道之前, 先转向, 接着马上按一下下跳键, 之
后不要放开跳键。

第三步: 角色会在转向过程中跳起, 紧接落地, 继续转向的动作,
此时拉摇杆至弯道反方向不放。由于没有放开跳键, 车体后方拉出一
条“V”字形的白色烟雾。

第四步: 待“V”字形的白色烟雾出现1秒后, 连续重复输入左

右方向, 此时仍不能放开跳键

第五步: “V”字形的白色烟
雾会逐渐变为“E”字形, 而后逐
渐变为黄色, 继续连续重复输入左
右方向, 此时还是不能放开跳键(坚
持)。

第六步: “E”字形的黄色烟
雾会随着你不断地连续重复输入左
右方向变为桔红色, 此时松开跳键, 角色会欢呼一声, 代表MINI TURBO
成功用出, 同时赛车加速。

以上就是MINI TURBO的用法, 我以前曾经介绍过几次, 但都不如这次
来的详细, 这次可以算是最详细的了, 关于左右方向指令的连续输入,
只要你时机掌握得好, 最少三次(如: 左右左)就可发出, 一般来讲6-
7次就能发出, 其实我说了这么多, 还要自己多多练习, 逐渐掌握这项技巧
的手感之后, 必可将其用至抬手即出。最后再罗嗦一下使用的时机: 一
般来讲, 在弯道来临之前就要切入即将到来弯道内侧角完成第二步, 进入
弯道之后马上就可以用出, 这样一来, 还有足够的时间利用同一个弯
道再来多一个, 如果是宽阔的直道的时候, 也可直接从直道的边侧开始
用, 如果足够宽的话完全可以发出一个来。

关于速度, 使用MINI TURBO后速度会提高约8-9km/h, 效果等同普
通蘑菇, 但是时间仅约为普通蘑菇的1/2。



蘑菇杯 1 路易的赛道

非常简单的一条赛道，路面是赛车专用跑道，可能是属于沥青一类的，所以车轮对地面的附着性极佳。道路本身地形十分简单，无太大的坡道，适合练手。推荐在这一关练习MINI TURBO。当你能进1:52.00的成绩之后，会有路易的半透明角色出场和你较量，即GHOST。他总是跑内侧道，这就是缩短时间的基本技巧之一。

●本关越近道法未知

蘑菇杯 2 MOO MOO FARM

这关的气氛和音乐都属于轻松类型的，赛道的难度不是很高，只要注意地上的鼯鼠就可以了，另外，由于本关地形起伏极大，应尽量少处于爬坡的状态，有助于取得好成绩。

●本关越近道法未知

蘑菇杯 3 海边

曾经有一个晚上我大约跑了这一关100多次，没别的，就是觉得特别好玩，这一关特别重视MINI TURBO的使用，应最大限度地利用好弯道使出更多的MINI TURBO。个人感觉这关最好用MINI TURBO，最多一次三圈用出来58个（但是由于过分注重用出的次数，跑了很多大弯，成绩反而不是很好）还是一句话，尽量跑内侧，多用MINI TURBO。

●越近道法：很明显的一个就是利用跳板进山沟，可以缩短很多的时间。

蘑菇杯 4 克拉克伊沙漠

由于火车的存在使得有时候不得不停下来等火车开过，很惹人的一件事。不要开到道路以外，那会使速度迅速降低，很无聊的一个赛道，气氛十分沉闷。

●有着越近道的说法，但是我没有研究出来……

鲜花杯 1 蘑菇的高速路

这一关是高速公路，来来往往的汽车十分烦人，因此利用细微角度调整从两个大车之间穿过是很有成就感的一件事。同样也是无聊的一关，主要是背景太过单一，弯道也不是很经典。提示一下：杯赛的时候可以在吃物品的时候甩尾未知修理区，出来的时候正好用一个MINI TURBO。

●本关越近道法未知

鲜花杯 2 雪地

整个场景十分的干净整洁，玩的时候心情舒畅的感觉。弯道的设计也恰到好处，赛道的长度刚刚好，不长不短。躲避大群雪人的时候如果为了保险只要从最右侧超过去就好了，同时还可以正好甩一个MINI TURBO。刚过大群雪人之后有一个S型弯道，只要直接从右侧的坡上加速冲过即可。

●越近道法：用好了本关可以跑进16秒，我在游戏机上跑出过，但是模拟器就一直进不了16秒，郁闷……

方法：比赛开始后，直接180度反转弯体开向反方向。（油门+刹车的技巧忘记吧？）开到过终点之前的桥上，再度180度反转弯体开向反方向，这时要从右侧桥和道路的交界处跑上雪地路基，在雪地路基上一直开过终点线，然后紧跟右大转弯玩命往雪地里开，然后小女子会把你约起来跑到终点线前，直接冲线就好了。

鲜花杯 3 山岭

过多的大角度坡道使得经常发生赛车打滑事件，同时不小心从最后的大悬崖下去也是令人头疼不已，有些难度，这关雾的效果十分不错。速度感一般。

●越近道法：在如图所示的位置（灰色圈的最末尾部位）采用加速冲坡的方法直接跳上一座。

鲜花杯 4 马里奥赛道

最经典的赛道，弯道的设计是所有赛道中最出色的，难度属于较难级，关键是要始终保持在赛道内部，切勿开到草地上，否则速度掉得厉害，GHOST很强，你跑出1:30.00的成绩GHOST就会出现。

●越近道法：位置如图，到了这里之后猛往右拐并使用加速键在赛道边弹跳起，就可冲过围墙，飞跃水池，直接到达墙的另外一侧，可以说是难度极高的，我只用出一圈，真是笨啊。

星星杯 1 瓦里奥竞技场

场地越野赛道，赛道极长且很宽，因此跑内侧是要特别注意的地方。在跳跃很多小坡的时候注意不要乱动方向盘，否则会发生自滑。

●越近道法：一开始就会有几个小坡，直接用坡道最高点加速撞向左侧墙壁跳起即可，跳过之后绕到起跑线后侧还可以跳回来——，这就是一圈。

星星杯 2 冰面

由于是冰面，所以路面很滑，注意不要滑到水里。这一关画面有些晃眼，可能是太白的缘故，冰的感觉给人很不好，有点假，路上的企鹅要特别注意，似乎它们总是和我们作对。另外湖中央的小岛上的企鹅我总觉得会在它身上发生什么事件……

●本关越近道法未知

星星杯 3 桃子公主的赛道

在这一关可以来到马里奥4里的城堡，感觉上是直接应用了与马里奥4里面城堡的原型，很亲切的做法。这关难度一般。本关跑进2:40:00以内会有GHOST出现，当然是桃子公主啦，粉红色的说~

●本关越近道法未知

星星杯 4 库巴的城堡

难度很大的赛道，体现了库巴城堡那阴森恐怖的气氛。这关给人以很大魄力，印象最深的是开始库巴像烟火的情景，我第一次玩的时候还躲呢——最讨厌的就数那些方块了，碰上了他们就动弹不得，更要命的是竟然有两个守在路口，那两个是最难过的，我的建议是从左侧提前甩尾，正好利用空档过去，同时还可以甩出一个MINI TURBO。这关的很多弯道角度都很大，有的几乎是90度角，而且还特别窄，这就需要提前甩尾并接MINI TURBO，多多练习，很多直角弯其实撞都不撞。这一关绝对是最好玩的。

●本关越近道法未知

特别杯 1 热带森林

热带雨林的赛道，玩的时候总会想起SFC的DK1的雨林场景，这关速度感极强，到了特别杯，每一关都变得很难，这关也不例外，我一般把蘑菇用在大概被落地后的启动时，不知道有没有更好的用法来缩短时间，模拟器双人玩这关用广角的话会有火箭般的速度感，不知为什么，游戏机版本的速度也很快。

●越近道法：加速跳过栅栏，如图所示

特别杯 2 耀西的山谷

这关岔道很多，前几次玩甚至没有玩懂，还问为什么排名是问号之类的问题，这关我研究的不深，引用一下佚名人士的最短路线法：“一开始进入峡谷后，第一个叉路一定要选左边，然后遇到第二个叉路选右边，然后向右走，这是这关最短的路线。”

●越近道法：如图所示，减速跳过去即可

特别杯 3 特雷沙的鬼屋

很容易就掉进水里，玩杯赛的时候经常因为这个从第一名直接变为最后一名，郁闷啊。这关的气氛也是不错的哦，有一段之字形的路线要特别注意，在那里没有护栏，一定要小心。

●本关越近道法未知

特别杯 4 彩虹路

音乐真好听啊，赛道也很迷幻，宇宙空间的彩虹上开赛车也仅仅是童话里才有吧。这关太长，长的令人昏昏欲睡，总有一种怎么还不完满的想法，王狂在这关终于出现了，躲避它的技巧是当你看到它的时候，向它冲过去即可，因为它看到你面前的时候它已经转弯了。第一个大坡实在是累，飞跃的感觉是不是很好呢？

●越近道法：一开始的大坡，加速之后左打轮在最高点跳起，顺利的话回到图片所示的道路，注意落地时连打或按住跳键并猛打左轮，这样才不会掉下去。

特约作者/北京狗狗

索尼、松下、JVC、佳能摄像机 索尼、松下CD、MD
索尼、佳能、奥林巴斯数码相机 三星、JNC、信利、朗华MP3

PS2、NGC、XBOX、G8A及周邊配件
朗華MP3

[illegible]

监督电话：0931-8820956

精品套书 (每件邮费 50大洋, 30小件)
(厚本主书 + 厚本单本 + 8811 厚本 × 2 + 厚本 8842 厚本 + 厚本单本 + 厚本单本)

PSONE	(原裝主機 + PSONe 電腦 ×2 + 原廠8MB 2.5吋硬碟 + 螢幕 + 專用底座 + 滑鼠)10款	2690
PSONE	(原裝主機 + PSONe 電腦 ×2 + PSONe 電腦 ×1 + 原廠1GB)	3090
SPI	(原裝主機 + X牛 + 專用底座 + 顯示卡 + 鍵盤 + 滑鼠)	3490
G8A	(原裝主機 + 專用底座 + 燈光 + 高亮螢幕 + 顯示卡 + 滑鼠)	3490
NGC	(原裝主機 + 螢幕 + 底座 + 正原廠喇叭)	3490
XBOX	(原裝主機 + 螢幕 + 底座 + 滑鼠)10款	3590

[illegible]

原装单机 快件邮费30大/20小

[illegible][illegible]

GBA卡帶 (全線)

[illegible][illegible][illegible]

Maxstation® 掌の覇
GAME POCKET

掌の覇
GAME POCKET

MS-688AC

手机迷的首选

购机后，三天
内包退，七天
内包换，终身
售后服务保障

诚征

全国各大地区经销商

- 高品质
- 超宽屏
- 清音质
- 超轻巧



超薄外形设计，便于携带。
高保真立体声，游戏音乐更加逼真。
清晰LCD显示，游戏画面更加清晰。
高效碱性电池，游戏时间更加长。
集成电路，主机性能更加稳定。
外壳，选择更加多样化。



兼容 NINTENDO GAME BOY 单卡、合卡游戏



缤纷色彩演绎 无限魅力重现



销售部: 广东省中山市兴中道兴中大厦7F 电话: 13326968964 传真: 0760-8883764 联系人: 林先生
GUANGDONG ZHONGSHAN XINGZHONG ROAD XINGZHONG BUILDING 7F © 2003 Maxstation MADE IN CHINA

日文地狱

莫迦莫迦

莫迦莫迦



说起近期最高兴的事情就是找到了布莱克演唱的最原始版《Fly me to the moon》！对于广大的玩家和动漫迷来说，大多应该是通过经典动画《新世纪EVANGELION》知道这首歌的，因为是片尾曲嘛。但其实这首歌最早（好像是60年代）由美国一个不是很出名的爵士歌手布莱克创作的，在经过很多著名爵士歌手翻唱之后逐渐成为了爵士乐的经典名曲……终归爵士乐才是王道！嗷呜呜呜！

【拜托，MIKO】

我们的MIKO小姐
每当过年都会买
很多可爱的布公
仔，不过……



这就叫做一次性耗材。



地狱讨论大会！その一

■明人：诶，诸位看官，大家好！今天咱们呢不讲学，来讨论一下关于这个日语中“どうも”的问题，为此，明人还特地将在百忙之中的AKIRA老爷请了出来。AKIRA老爷……

■AKIRA：谢谢，明人君。大家好，明人这厮非要把我揪出来，事前也没有准备，讨论不好的话希望大家多多原谅，还请多多指教。

■明人：请多多指教？

■AKIRA：对了，我说明人君啊，今天讨论的主题为什么是“どうも”呢？

■明人：其实是因为这个词的用法实在是太广了，很多看官都和我联系说学这个词学得很混乱。这不，特地把老爷您请出来就是因为这个原因。

■AKIRA：这样啊……但是《动

新》那边也是很忙的啊……

■明人：全套法式正餐！

■AKIRA：其实说起来去过日本的玩家都知道，在那边可以说是“どうも”泛滥啊。但是如果我们学起来的话，这个词也没有那么复杂的。

■明人：是啊。其实简单点来说的话就用替代打招呼啦、道谢啦、道歉啦之类的。

■AKIRA：说起来满夸张的，日本人基本上已经把这个词用烂掉了，除了正规场合或者和长辈讲话基本上全部都是用这个词来替代的。

■明人：应该说是讲求效率呢……亦或是偷懒呢……

■AKIRA：……我觉得偷懒的可能性比较高哦。

■明人：老爷说的及是！

气”了。

■AKIRA：不过要是一不小心在正规场合或者对长辈用了这个来代替，那可就惨了。

■明人：是啊，虽说方便，但是也要小心呢……

■AKIRA：不过终究还是方便的，假如哪天我把明人君你骂作“马鹿”，你也可以说“いや、それはどうも”，也是“哪里，受到您的夸奖十分荣幸”的意思嘛。

■明人：……哦～说的也是啊，比如哪天我把老爷您一顿胖揍之后，老爷也可以用“こらはどうも”来代替“十分感谢您的指教”呢！

■AKIRA：……明人君不愧是日文地狱的教头，理解得很透彻嘛，哼哼哼～

■明人：……老爷真会说笑话，您才是研究得彻底呢，呵呵呵～

■AKIRA：……哼哼哼哼～

■明人：……呵呵呵呵呵～

■AKIRA：别笑了！！你刚才居然敢说我要揍我！？

■明人：谁让你刚才先骂我白痴的！？

■AKIRA：你说什么！？还敢还嘴！？

■明人：还嘴怎么了！？谁怕谁啊！？

■AKIRA：#0■%*◎&……

■明人：@△%！℃☆#%&……



闲扯游戏

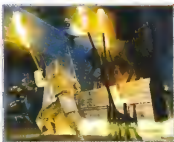
BAR

2000-2004 GAMEBAR

终于看到投稿信封上标注“闲扯BAR”了，感觉真好。栏目名字改变，希望内容上也能有些起色，起码咱们闲扯的方式可以更加灵活多变，甚至拉上编辑部的千老小，再重新开始“倒胃”的对谈连我也可以哦！说起来，本头最近对游戏还真是没什么心得，看看大家的投稿，自己也借机会长见识了（笑）。

杂评

●指环王·国王归来（PS2/EA SQUARE）：这次推出的《指环王·国王归来》在二代的基础上又有了很大的提高，电影和游戏过渡衔接得十分成功，往往进入游戏了还浑然不知，场景十分宏大，各种音效效果十分完美，可选人物又有所增加，加入了隐藏角色，升级系统除可以按前作中赚取经验值在过关后升级，购买各种必杀技外，还可以在通关中升级。辅助武器的加入更使游戏过程刺激有趣。缺点是游戏按键过多，容易让人手忙脚乱。特别防御键的设置，还不如没有的好。场景中人物过小，特别某些纵向场景中，简直看不清敌我，在我看来魔戒如按三国的模式设计可能会更好一些，自由度更大。（新疆 汪雷）



●大都会赛车计划2（XBOX/MICROSOFT）：本作是微软为自家的游戏盒所制作的最强的赛车游戏，同时也是目前数一数二的高品质赛车游戏。作为赛车游戏，赛道的多少直接影响着玩家的投入热情，本作共为玩家设计了多达80条以上的赛道，而赛道的分布更是遍布了全世界的各大著名城市，其中还包括中国香港的城市。借助于XBOX的强大机能，赛道两旁的城市建筑也得到了再现。所以即使足不出户也能欣赏各城市的绝美图光了（笑）。借助于XBOX的机能以及手柄的震动功能，本作中赛车的行驶震动感得到了完美的表现，在不同路面、路段所引起的震动效果也略有差别，拟真度非常高。本作还有一个非常个性化的设计——就是可以将自己喜欢的CD放入机器中播放来代替游戏中的背景音乐。试想一下，一边听着听歌的大阪一边赛车是一种什么感觉呀！（吉林 BARHOR）



玩家的投入度大大增加，这种感觉就算是《FF》系列都不能带给。情节，本作的情节之宏大不是一般人能想到的，是至今为止角色数量最多的RPG游戏，角色个性鲜明。即使你的日文不是很好，靠画面、音乐、声优的完美演出，你也能明白故事的内容。战斗是简单易上手的手卡方式进行，虽然是以卡片为中心展开的，但却很有自己的风格，值得广大玩家慢慢研究。宏大的故事情节，精美的画面、完美的音乐，三为一体的NGC大作绝对是所有NGC玩家不可错过的游戏。（辽宁 张旭）

●GT赛车4·序章（PS2/SCEI）：听到电视中传来解说员那不太标准的普通话时，我差点把手柄给扔了，明明知道她要讲什么，可还是忍不住听完它才开始游戏，太棒了！全中文的感觉就是爽啊！虽然只是个体验版，但冲着“GT”这块牌子和这完美的汉化这铁花得值。游戏本身素质无可挑剔，绝对发挥了PS2的极限机能，连场景的每个细节都力求精益求精，再看看那些新车与新赛道，这款游戏水平也就很不一般了。说句一般，是就游戏本身而言。诚然本作有着不错的视觉表现和明快的操作，但问题是这样的游戏卖点在哪？毫不犹豫地毫无保留地抛给《马里奥赛车》？甚至在按键操作上一模一样。还有变了两个脸的道具，赛道……如果天下游戏都可以这么做的，那或许明天首先被抛弃的将是《新·马里奥赛车》。很简单，此类作品的名声已经被玩完了。所有的经济学者都告诉我们，一个行业获利的所有三种人，创造者、实力者和创新者，可惜本作什么也不是。（海南 刘惠征）

●古惑狼赛车GBA（GBA/KONAMI）：《马里奥赛车》开创了赛车史上首个使用道具的设定，这被不少游戏借鉴后，《古惑狼赛车PS》算是它的一个，可惜PS时代制作方是SCE，现在的《古》版权早已易主，所以GBA上制作是便成了维万环球。整个游戏水平也就不一般了。说句一般，是就游戏本身而言。诚然本作有着不错的视觉表现和明快的操作，但问题是这样的游戏卖点在哪？毫不犹豫地毫无保留地抛给《马里奥赛车》？甚至在按键操作上一模一样。还有变了两个脸的道具，赛道……如果天下游戏都可以这么做的，那或许明天首先被抛弃的将是《新·马里奥赛车》。很简单，此类作品的名声已经被玩完了。所有的经济学者都告诉我们，一个行业获利的所有三种人，创造者、实力者和创新者，可惜本作什么也不是。（海南 刘惠征）

●巨大的蛋：比利海特大冒险（GC/SEGA）：老实说，本作与SMS（SUPER MARIO SUNSHINE）实在有太多太多的相似，以至于在游戏的进程中会不由自主地拿来跟SMS做比较。首先两者都是任务制，同样的一个世界有N个不同的任务，完成后可以得到关键道具，然后再推进主线的进行。相对而言SMS的自由度更高一些，而《比》的变化性则更强些，毕竟攻击方式是《比》的大卖点大特色。而制作者也确实将这方面做得很好，所以区别开来的也就是“蛋”上的文章了。滚来滚去的蛋可以攻击敌人，也可以孵化，滚的物理运动做得越好，有时候也会让你像科学家那样对惯性大力加赞赏。孵化后也可以得到各种道具帮助，当然也有厉害的召唤兽，后期隐藏的像“SONIC”、“NIGHTS”这样的蛋蛋就纯粹是为了吸引SONIC-TEAM FANS的心了。比起SMS，本作的解密要更甚一些，比起BIO式的AVG有过之而无不及，倒是BOSS战比较拖沓，毫无悬念，而SMS的BOSS战简直就是享受。SMS都没有大力发挥的GBA动画城《比》用得昏天暗地，找到特殊蛋并孵化后可以由GC给GBA下载小游戏，别小看这些小游戏，仅用于GBA 2MB的内存却有着不输《黄金太阳》的表现。其中《NIGHTS》这样的“SCORE ATTACK”更是闹得SS版《NIGHTS》多年后FANS唯一的感动。其余一些原则和试玩版的下载也都很不错，至少很对得起“GBA运动”这一说。（海南 刘惠征）



●横行霸道·罪恶都市（PS2/CAPCOM）：虽然本作只是个外传性质的作品，但确是该系列的最新作。游戏本身和三代对比，还是有了长足的进步。在一些细节的设定上有了明显的进步，路上的行人不再像三代中的那样单调，地图比起三代来大出了近一倍。拥有更多的交通工具，大到公交车，小到“摩托”摩托车等。游戏的自由度在本作中得到了充分的提升，多个任务委托点的设计、任务数量、种类的增加，使得游戏内容更加丰富，更具趣味性。本作的音乐更是值得一提，在游戏中居然还可以听到一些经典的歌（比如麦当娜的歌）。总之，GTA·罪恶都市是一款结合动作、赛车、观光等游戏精华于一身的作品。抛开该系列的通病过分的血腥和暴力来说，不难看出，GTA·罪恶都市在各个方面来说还是比较出色的，是一款十分上手的动作游戏。我建议各位有时间的话，拿起本作，来亲身体验一下“黑社会”的魅力吧！（河南 贾剑锋）

●龙之战士：永恒之翼与失去之海（GC/NAMCO）：太漂亮了！本作的画面实在太美了！给人一种前所未有的视觉冲击。还有音乐，本作的音乐和画面一样优秀，两者结合得完美无暇。由于玩家演的是主人公身边的精灵，这让

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场

2003年12月20日圣诞前夕，这是大陆版PLAYSTATION2的发售日。这是日本游戏主机首次以正式身份进入中国市场。为了这一天，我们苦苦的等待了二十年。而就在发售日前夜，SONY发表了大陆版PS2延期的声明。PS2延期了！与之相对应的是SONY的痛苦和无奈。

很多人对此开始大呼：SONY太不了解中国市场了，SONY是不会成功的、大陆版PS2……这些人惟恐天下不乱，这些人好像是盗版水货的儿子。

仅仅是一个延期而已，何况又不是大敌当前。PS2在中国没有任何竞争对手，PS2是中国游戏市场的开拓者。从83年的FC推出至今，20年我们都等过来了，难道真的就在这个圣诞节吗？圣诞节前不能发售证明PS2死定了吗？说狠一点，即使连春节之前都不能发售又怎样。多给SONY一些时间不行吗？让SONY准备得更充分些不行吗？PS2是第一个以正式身份进入中国市场的游戏主机（注：SS等为代理），人们对这台主机并不是很了解，因此首发不可能像国外那样出现抢购狂潮。市场是需要时间来培育的，任何一个全新领域的商品都不可能一蹴而就出现抢购狂潮。在笔者看来，错过圣诞和春节的热潮后再发售也未必是坏事。一方面不会对PS2的首发有太大的销售压力，SONY可以从容面对首月的惨淡销量；另一方面SONY有充足的、近乎一年的准备时间来制造2004年底的销售狂潮。试想一下，PS2在3、4月发售，从一点一滴做起，不要求太大的销售量，只要慢慢培育市场，让人们逐渐认识“游戏”、逐渐认识“电视游戏”、逐渐认识“PS2游戏”，而SONY则一点点、一步步的推出又一个又一个的汉化大作……等到2004年年底，市场逐渐形成，PS2上拥有了众多知名大作的汉化版。PS2将在中国爆发抢购狂潮，SONY将实现其宏伟目标。

SONY为了这个“大陆版PS2”的发售经历数年的筹划和准备，并制定出了一套完全符合中国国情的市场战略。SONY强大的市场运作能力，通过这个“大陆版PS2”得以完美的体现。

首先看本体价格

主机标配+ 款游戏=1980 RMB

1980元的价格属于“一千多元”的范畴，符合消费者购买价格心理。外加两款游戏的目的是为了稀释主机本体价格。表面上看，主机价格其实是1980-168-168=1644元，较接近国际一般价格容易接受。而所谓的两款168元的游戏，其实际成本对于SONY来说九牛一毛，而这两款游戏已经完全赚足了最初开发费用。SONY每套一台主机，实际收益为1900元左右。这个价格几乎可以满足主机的制造成本。也就是说，国际通行的赔钱卖主机的行为在大陆版PS2中根本不存在。即使大陆版PS2为玩家装了直读，SONY也不会因此而有大大的损失。而随机赠送出了两部游戏，也是要让购买者体验玩正版所带来的优越性，让玩家逐渐适应正版、接受正版、购买正版。

其次看游戏软件

全部 作品 全部 作品

中文化——这是SONY在大陆版PS2上一所强调的。不要短时间内把国际大作带到中国，但一定要对每一款游戏进行仔细的时间，这就是大陆版PS2的个性体现。国内整个游戏市场由于多年来的各方面因素造成了电脑游戏至上的理念，电脑游戏普及量相当高，绝大多数人只认电脑游戏，他们认为电脑游戏才是真正的游戏。如果SONY只是一个劲的把各个大作原封不动地搬入中国，必将受到电脑游戏市场的强烈打击。先不说在价格上根本



无法战胜低成本的电脑游戏，就从游戏本身而言PS2游戏分为欧美游戏和日本游戏两大块，其中欧美游戏大多都有PC版，人们根本没必要为此单独购入游戏主机，而日本游戏又全部都是日文游戏，对于大部分人来说“日文=天书”。所以，软件数量并不重要，重要的是软件质量。把那些符合东方人审美观点的日式游戏进行汉化，让人们觉得PS2有一种属于中国人自己的主机一样的感觉，而从目前的游戏阵容来看：真三国无双、永恒传说、樱花大战、GT赛车等超级大作的中文版对于大众具有极强的吸引力，ICO、捉妖等全新类型的游戏又会给那些整天沉浸在电脑暴力游戏中的人们一种清新感、愉快感。至于那些全球热卖的游戏，笔者认为可能永远也不会推出大陆版，因为SONY是聪明的。

最后看市场销售 大型 销售合作



SONY和先期发售的IQue主机走了完全不同的销售路线，SONY完全抛弃现有游戏软件专卖店，与国内大型渠道销售商建立合作伙伴关系，走上了所谓的阳光大道，同时对现有游戏软件店进行极为严厉地打击，一方面遏制了盗版及水货的横行，另一方面更是有效地打击了IQue的销售，可谓一箭两得。从目前情况看，SONY的这一步棋走得相当成功。其实SONY自己也很清楚，盗版是中国的国情，永远不可能消灭，能像现在的电脑游戏市场那样正规盗版并行已经很不错了，但笔者认为SONY的目标并不是要和盗版软件瓜分市场，如今正版PC游戏软件在盗版的价格打压下，其自身质量已经和盗版没有什么区别，和盗版软件做斗争，无异于降低了PS2的市场形象。SONY并不想让PS2像现在的电脑游戏那样的生存，SONY要做的就是要走高端市场。在全国设立旗舰店、在全国开办产品展示会，把PS2定位为家庭娱乐终端而不是一款游戏机。PS2是有钱人的享受型商品，拥有PS2是身份地位的象征、是思想先进的证明，没有PS2的人就是落伍者。就像当年某款手机一样，是老板的象征。而SONY目前所做的打击盗版行为，不过是给PS2做秀的广告。一方面是为了告诉人们PS2是阳光型主机，所有非法行为都要受到严厉的打击；而另一方面是要向人们证明PS2在中国是如此的热销，水货都能有如此大的销量；再一方面，还可以有效地打击了以现有小卖店为主要渠道的IQue主机，可谓是一举三得。可以看出，SONY把大陆版PS2定位为高层次消费品，客户群锁定在了高收入的内领阶层，而并没有把广大玩家纳入其销售范围内。这些白领阶层的人们拥有较高的经济收入，并且不会大量地购买游戏，因此他们消费得起正版。

后记：通过此文，笔者对大陆版PS2一些受玩家们所关注的问题进行了分析。从本文副标题中的“阳光篇”三字可以看出，这篇文章的内容比较偏向于好的一面，理想的一面，但事实上并非如此，大陆版PS2在中国所面临的问题还很多很多。所以，请玩家们关注今后所推出的“阴雨篇”。

二十年的等待即将来临——大陆版PS2分析之「阳光篇」



以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场

浪漫樱花永恒传奇

1996年,这本该是个普通的年份,正是这一年,世嘉推出了一款温情的游戏,除了那豪华的制作阵容,几乎没有多少人真正重视这款游戏本身。而正是这个貌似美少女类型的游戏,缔造了一段浪漫传奇——《樱花大战》。

游戏的名字,已经向我们展示了浪漫。樱花,她本身就是一种浪漫的花。校园内有几株矮小的樱花树,每逢春季,总会在一个和风温暖的中午,在那几株小树下驻留一会儿,感受樱花那充满温情和体贴的关怀。轻柔的春风拂过樱树的枝头,拂下片片樱花,在整个空中飞舞,飘浮上下,久久不会落去,花瓣会轻柔地落在发梢,滑去;落在面颊,弹开;落在衣襟,驻留。身体被樱花的舞步包裹,整颗心更是融化在粉色樱花纷飞的浪漫甜蜜之下,想像飞舞着花瓣的上野公司,放眼望去像是一层朦胧柔嫩的粉色雾气,又像是朵朵雪花从天而降。

初识的《樱花大战》,以其封面上那极有气势的女主角吸引了我的注意力,尽管那时尚且年幼,尽管那时不懂日文,尽管那时只能按攻略打,尽管那时仅是因为其中简单的SLG成份而选择了她……尽管有这么多“尽管”,但丝毫不影响我日后成为一名超级《樱花》迷,精美的人物造型,动听的音乐,优美的动画,这些才是真正吸引人们共鸣的,因为美和音乐是没有国界的。

樱花是一种极具感染力的花,她的一生正象征了年轻的生命。樱花的一生并不完美,她很脆弱。可樱花的一生却很美丽。她并没有拥有的一切,可她却很充实,放手看漫漫长夜,享受着慢慢流逝,她的生命并没有体会所有美好,但体会了生命中最美好的一部分。樱花的生命难道不让人感动吗?

正是《樱花大战》让我懂得去热爱生命的一切美好,还记得2代中那样一个场景,军团的铁蹄蹂躏了公演的场,摧毁了帝制。那一刻我才真正明白,战争和邪恶摧毁了人们所热爱的事物,摧毁了生活中的一切美好,那一刻才真正明白了和平的可贵。

2代中还有的一处场景让我感到震撼,当逆流的雷尼站在风雨中疑问:“我们为何而战”?其实这个疑问,不仅属于雷尼,也属于很多对

人生,对生活逆来的人们,而大神一郎手持花环,迎风而激昂的回答,真正震撼了我的心。“战斗不是被逼迫的,当战斗来临时,我们是为了身边一切我们所爱,也深爱着我们的人而战。”伴随着当时恰到好处的一段BGM,雷尼跪在大神怀中,我的心也彻底沉浸在樱花带给人的感动之中。

樱花美丽的生命来源于自由,她的身体和灵魂与春天相溶,是那样和谐,春天的和风下,花瓣任凭自己的意志随风飘下四散飞舞,在空中划出一道道优雅的青符,划出一道幕幕轻盈的恰恰舞步,看似这样漫无目的,实则身随心动,随风飞去云和山的轮廓,她们在空中毫无羁绊地飞舞,仅仅是淡然有着清风背后的景色,并未表现出对这春色的痴狂,亦未表现出对这春色的眷恋。樱花的自由仅仅是她来去淡然。

《樱花大战3》以全新的舞台和全新的角色登场,老玩家或许会不满足,但上手之后即会被游戏中浓郁的艺术气息所吸引,被巴黎,这座全世界最浪漫的城市所感染。本就是个巴黎迷的我,看到游戏中那刻画细腻而又熟悉的景物后,又一次深深陷入了浪漫风暴,浪漫的樱花,降临浪漫之都,一切就会这么美好。看游戏中的风景,巴黎的名胜几处一个不落,艾菲尔铁塔、协和广场、卢克索方尖碑、巴士底狱、卢浮宫、圆正歌剧院、巴黎圣母院,这些都是战斗的舞台,还有象征胜利的凯旋门,以及大神归去的北野车站。这一切让一个樱花迷又是巴黎迷的我痴痴陶醉。

而游戏又是用樱花的风格向人揭示生命,当格兰玛让大神下注以生命换取巴黎和平的命时,大神以那刚毅而又坚强的表情拒绝,这正是对生命的捍卫,又一次向人们展示生命的尊严和可贵,因为樱花向人们诠释:生命不可强求,既不可强求死,亦不可强求生,生命的美正在于来去的自然,生时欣然而至,死时欣然而去,一生一死,一来一去之间,樱花仅仅是在淡粉色间微微一笑,其它不作任何表示。

樱花的一生就是青春的写照,十分短暂地蕴含着十足的美感,值得珍惜又显得那样脆弱不禁风。青春是瞬间,来不及时抓紧已飘逝,虽

然还可以在风中欣赏她的舞姿,还可以在阳光下品味她的暗香,但真正属于我的可贵却早已随风远去,去的那样彻底,那样坚决,温情之下却又显得那样绝情,那样冷漠,花瓣在阳光下的影子仅仅是地上的细微斑点在晃动,虽然尚可欣赏和感受,一切若即若离,但实际上,在心里已是那样遥不可及,想要轻轻触碰,都已是老去看望。

当世嘉宣布《樱花4》是大结局时,我真的是伤心透了。正像樱花的飘逝一样,4代无处不体现了离别的忧伤,单碟四话就将结局而定,多少让我气愤,可认真游玩一遍,又看完最后一话揭示全部《樱花大战》的动画,我真的很无语了,静待她流泪。

生命如此短暂,去恋爱吧少女
在鲜红的双眸,还没有褪色之前
在翻滚的热血,还没变冷之前
不要让明日的笑容苍白如雪……

一切从一个绝经答案的老人口中说出,回忆着三位战士,而高文塞形容他是最恰当了,“这就是樱花大战了”。

所有的青春,所有的浪漫,所有的爱在这里凝结,在这里消逝,在这里成为永恒。可是,可是一切并没有结束,像樱花不息的生命一样,《樱花大战》降临到了PS2,复刻版的精良制作又一次勾起我8年前的回忆。现在是冬天,现在是圣诞,让我们听着那首《奇迹之神》,默默等待,等待下一个春天,等待下一次樱花绽放,等待下一段LIVE STORY,等待下一首浪漫的乐曲,就像雪莱所说:“如果冬天来了,春天还会远吗?”

在一个春风和畅的日子,独自坐在陈草地前的樱花树下沐浴在阳光和花瓣之中,回忆着往昔时光,口中哼唱温柔熟悉的小曲,体验青春,体验美好。

花的一生,如此短暂。
如梦如般花开的日子,总会逝去。
啊!残酷的时间啊,无情之物。
但是,在我心中,
永远盛开看,
如花瓣的你。

——江若 周俊伟

做人要厚道

嘴啊”!

这些话,并不是针对谁,只不过论坛看多了,自己也开始有点话唠了……

前几天,又看到有些惟恐天下不乱的人放了些不切实际的内容,谈吐中带着那么一股子不屑,一股子牛B哄哄。就把自己身神供人膜拜了,如果不是牛B这些人底稿,大概自己还真的被糊弄了呢。游戏玩的不咋样,评论起来却似模似样,可以肯定网络上养活了不是少这样漂在水面上的语言学家。

还有一些人,暗地放冷枪,虽然枪手在网络上已经是见怪不怪了,但有些过于明显的枪手还是活跃于各大论坛,瞧扁上脸的做派令人不爽。好不容易都说成不好,反正嘛你原先是一道问棍,说得头头是道却没有真凭实据。当然,有些沉得住气的高级火枪手一般都不会轻易亮相,关键时刺给一捞就让你背定干古骂名,这样的跳脚枪手有那么几位,在这里也没必要指名道姓了。

游戏玩得好,论坛混得久了,好多事情也就看得比较透了。是不是非终结还是要靠自己的眼睛去辨别,道听途说害死人。

少些争吵,创造一个良好的言论环境吧!

——破锣

以上文字仅代表作者个人观点,非本刊立场。

又是骂仗,怎么嘛皮子就闹不住?

虽然小弟并不同意“论坛=粪桶”的说法,但看来看去,总有那么一些人,有聊或是无聊,有感或是无感,有P或是无P,就在那里胡乱放上一通。给出来的,除了让人反感的文外,大概就是“几岁没什么思想调料的‘乱七八糟’”。

同网红灰了,嘴上的罩子也解放了。

一夜之间,文人墨士、三教九流好像从四面八方云集到小小的论坛上,高谈阔论,调教新人。玩家的思想得解放,好些话不是忠言,够不够透耳,在那里也就显得不那么重要了……

对不是小弟的话也许会刺激某些人的肠胃,让人欲罢而后快。那您真应该感谢我,肠道顺畅对人真是一桩大事,应了那句“身体倍儿棒!吃嘛



生化危机·失踪的宠物

新疆乌鲁木齐汪

“汤姆、汤姆，快起来，快起来。”“什么事？”汤姆睁开眼睛，迷迷糊糊地问。“出了一件怪事，我们养的猫莉莉不见了”。汤姆太满怀疑惑地说。“那莎莎和咪咪呢？”“它俩个还在，不过好像十分害怕，都躲在沙发下不肯出来，也不吃东西。”“唉，也许是莉莉跑出去了，过几天就会回来了”。“可是……”汤姆太太还想说什么。“行了，行了，别说了让我再睡一会儿，这几天一直没睡好，老做恶梦，今天刚睡熟，你又把我叫醒了”。“那好吧！你该起来吃早饭了”。汤姆太太无可奈何地说。“不吃了，我不饿，再让我睡一会儿”。说完，蒙上头又沉沉入睡了。

汤姆和汤姆太太是住在流熊镇上一对很普通夫妇，他们没有子女，所以汤姆太太就养了三只猫来解闷。而汤姆是在一家律师事务所工作，他循规蹈矩为人朴实大方，深得同事们的信赖。可是汤姆这几天不知为何经常浑身无力，心情烦躁，经常与别人争吵，非常易怒，有时很长时间丧失意识。不知自己都干了些什么。去医院检查也未发现什么病症，从医生口里了解到这几天他和有相同病症的人明显增多。

汤姆下班后坐在沙发上打开电视看本镇的新闻，这是他每天必看的节目。今天新闻主要播报的是流熊镇郊区发生一家人惨死的事件。死者身体残缺不全，有牙齿断裂的痕迹。这些人都很年轻吗？连人都吃了，太可怕了。汤姆嘴上这么说，可他看到电视上的尸体时竟然狼狼咽了一口口水。“啪”，汤姆狠狠打了自己一下，难道我也疯了吗？我到底是怎么了？新闻又继续播报了流熊镇里有数起人员失踪和一些宠物狗突然伤人事件。吃完饭后汤姆夫妇早早入睡了。汤姆又开始做恶梦，血，互相残杀，和对新鲜肉体的渴望，呀——汤姆突然被一阵尖叫声惊醒，一看已经是早上了。这时汤姆太太满脸惊恐地跑到了他的旁边，一把抓住他的胳膊，指着厨房说：“莎莎，莎莎死在厨房里了”。什么？汤姆一下跳起来，跑到厨房一看，满地鲜血，莎莎的尸体就扔在厨房中间，喉咙被撕开，身体也残缺不全。收拾完厨房，处理掉猫后，汤姆安慰自己的太太，可能是晚上进来了什么动物，咱们住在郊区，附近有不少的野生动物。安慰好哭哭啼啼的太太后，汤姆就满怀疑惑地出门上班了。

来到公司后，发现今天有很多人都没来上班，公司老总正在那大发脾气，非要开除几个。度过了吵吵嚷嚷的一天后，汤姆满怀疲惫地回到家中，打开电视，新闻依旧在报道失踪人口在继续增加，又有数起伤人事件，下

水道中发现有不明生物巨大的身影和吼叫声。无聊，关掉了电视后，汤姆刚要站起来，突然觉得天旋地转，随后便失去了意识。好一阵子才清醒过来。越来越严重了，不行明天再走去医院做一下全面检查。想到这汤姆站了起来，突然发现咪咪在门口趴着，汤姆刚走过去，咪咪突然发出一声尖叫，喵的一声，一下就钻进了沙发下面，怎么叫也不肯出来。随它去吧，看来它是吓坏了，今晚我要多注意一下，汤姆说完就去吃晚饭了。晚上入睡前汤姆又亲自检查了门窗，并且在床边放了一个高尔夫球棒后才上床。汤姆太太很快就睡着了，汤姆刚开始还坚持不睡，可后半夜终于也睡着了，又开始做恶梦了，自己撕咬着咪咪。啊，汤姆终于吓醒了，浑身是汗。咋，咋，突然传来一阵咀嚼的声音，还夹杂着小动物临死前的悲鸣声，又来了，汤姆一推身旁的夫人，这时才发现自己的妻子不在，哪？她去哪了。汤姆拿起高尔夫球棒，光着脚，顺着声音来到厨房，汤姆举起了高尔夫球棒，一下子打开了灯，铛一声，高尔夫球棒掉在了地上，汤姆自己一下坐在了地上，瞪着一双惊恐的眼睛看着前面，只见厨房中间，汤姆太太身中数刀，脸色苍白，五官扭曲，满嘴是血，露出白森森的牙齿，正在撕咬着手里自己最后的一只宠物猫咪咪。突然的光亮和响动，惊动了汤姆太太，只见她缓缓地转过身来，瞪着呆滞的双眼，汤姆慢慢走近。啊，寂静的夜突然传出一声嘶心裂肺的惨叫声。第二天事务所里没见到汤姆的身影，此时高流熊镇上生化病毒大爆发也只有数小时了，流熊镇将变成真正的人间地狱。



杂评

●忍·KUNOICHI (PS2/EA SQUARE)：期待的《忍·KUNOICHI》终于出现在我们的面前了，而且果然没让期待它的玩家失望，风格现代化了，视觉冲击力有了明显的变化。本作的卖点还是系统，比起前作各方面都有所加强，隐藏角色算在意料之中，前作主角秀美的登场会让玩家感动不已，不过实力好像弱了一点。本作杀阵的效果更华丽了，也许是性别的变化所形成的吧！前作是酷！本作就应该是美了。在声光的强力配合下，将杀阵表现得完美无缺，很有视觉冲击力。难度的设置使得本作的门槛低了不少，可以让更多的人来体验本作的魅力。是可喜的变化。(辽宁·张旭)

●幻想传说 (GBA/NAMCO)：好看好看的冷饭啊！NAMCO招牌RPG，传说系的开山之作，即将被改成OVA动画的经典冷饭。真没想到一部作品竟能登上三台不同时代不同特点的主机，怪不得佩服NAMCO大厨炒饭功夫的高明，恐怖都可以与《中华小当家》一拼高下了(笑)。不过冷静下来，不难发现冷饭炒得再香也是冷饭啊！现在业界这种冷饭生意不是每家都在做吗？看看销售报表，排在前列的不全是冷饭和续作吗？难道一款原创真的这么难吗？只有冷饭和续作才可以吸引到消费者掏腰包吗？如果真的这样下去，游戏业的将来会怎样呢？(天津·田雨)

●恶魔城·无罪的叹息 (PS2/KONAMI)：原以为为本作会像PS2版《魂斗

罗》一样采用真2D假3D的手法，可看了E3展上的演示画面却大跌眼镜，甚至开始对本作产生了怀疑，但进入游戏入手后，之前的猜测顿时云消雾散，熟悉的敌人，熟悉的道具，熟悉的场景，这一切都证明着你玩的并非《恶魔城》，而是百分之百的《恶魔城》！与N64上那不成熟的《默世录》相比，这次的《无》的3D化的确没有令人失望，画面非常精美，光源、贴图的处理都有一定水准，令人赏心悦目，操作感良好，系统一目了然，动作丰富但很快能上手。人设方面还是由将死亡唯美进行到底的小鸟艾美大师执笔，自然是无法可说，音乐更是百里挑一的动听，值得一提的是本作的恐怖感大幅UP，在这个充满诡异与阴暗的混沌之城孤单的冒险，耳边只有令人毛骨悚然的乐曲不断回荡着，令人不禁回忆起玩《寂静岭》时的气氛(笑)。就算流程略短，就算怪物种类偏弱，就算RPG成份锐减，相信广大《恶》的饭斯都会欣然接受的，强烈推荐夜深人静时独自享用，再次体会那久违的死亡唯美……(北京·杨旭)

投稿地址：北京安外福里75号信箱 风林/网批游戏(收)
邮编：100011 E-mail: game@gameach.com

流行巴士GO!

属于你的随身玩伴 —— 人见人爱的多罗产品大杂烩

多罗被炉盒

“嗨，真暖和喵！”躺在被炉里的多罗露出一副满足的表情。打开上盖可以放置一些小玩意儿，还能看到多罗的脚和尾巴。做工相当精致。

手机配件

绒布材质的手机套和电池加油站。上面还有随身玩伴的字样FANS看了一定泪满面。

铃木朋

多罗的声优歌留多君以充满童趣的形象深受日本同龄人喜爱，对多罗形象的推动功不可没。

PDA掌中玩伴

多罗形象包装的POCKETSTATION，曾引发抢购热潮，多罗成名的功臣。有白色和透明的两种。

沙发靠垫

坐姿很标准，分大中小号共三种规格。

多罗小屋

真实再现了游戏中的场景，屋内摆放着各种精巧可爱的家具，装饰很丰富。





限定版T恤

难得的非卖品，不是花钱就能买得到哦！

人气No.1的小猫

五色竖笛——粉色、黄色、绿色、紫色、蓝色五种颜色的竖笛。



闹钟

产品包括电子合成铃声闹钟，和令人怀念的机械式闹铃闹钟，有了它就再也不会因为睡懒觉而误事了。下排的两个闹钟还是挂、置两用的哦！



水杯

每个生活中不可缺少的马克杯与塑料杯，Cat in Hat马克杯一定非常惬意！浅绿色的色调也充满了活力！



多猫玩伴全家福



电子游戏软件

全硬件新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

PlayStation
PlayStation 2
GAMEBOY GAMEBOY ADVANCE
Wonderswan



后天就去参观北京游戏展了,不知道会有哪些令人激动的消息,真的很期待中国游戏业春天的到来。不过为了看一部1995年的BABE猪,拖了二十天才下来,相当郁闷,还好字还能对上。

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
SONY PLAYSTATION 2 官方发售表				
1月22日	元气 新撰组	風雲 新撰組	ACT	元气
1月22日	塔-ミネター-3	ターミネーター3 -Rise of the machines-	ACT	ATARI JAPAN
1月22日	爆走コンボイ伝説 -男花道アメリカ浪漫-	爆走コンボイ伝説 -男花道アメリカ浪漫-	RAC	SPIKE
1月22日	ザ・シムズ	ザ・シムズ	SLG	EA
1月22日	ハリー・ポッターと賢者の石	ハリー・ポッターと賢者の石	ACT	EA
1月22日	NEBULA -ECHO NIGHT-	NEBULA -ECHO NIGHT-	AVG	FROM
1月22日	ファントム・ブレイブ	ファントム・ブレイブ	S・RPG	日本软件
1月29日	はじめの一歩2 VICTORIOUS ROAD	はじめの一歩2 VICTORIOUS ROAD	SPG	娱乐软件出版
1月29日	式神之城(豪華版)	式神之城2	STG	TAITO
1月29日	真・女神转生III-NOCTURNE マニアクス	真・女神转生III-NOCTURNE マニアクス	RPG	ATLUS
1月29日	西风の狂詩曲	西風の狂詩曲	RPG	Marvelous
1月29日	エキサイティングブレス5	エキサイティングブレス5	SPG	ユー・クス
1月29日	AIRFORCE DELTA BLUE WING KNIGHTS	AIRFORCE DELTA BLUE WING KNIGHTS	SLG	KONAMI
1月29日	スター・オーシャン Till the End of Time ディレクターズカット	スター・オーシャン Till the End of Time ディレクターズカット	RPG	SE史愛
1月29日	ナースウィッチ小夜ちゃん マジカルで(通常/限定版)	ナースウィッチ小夜ちゃん マジカルで(通常/限定版)	AVG	EA
1月29日	モエかん ーもえっ娘島へようこそー(通常/限定版)	モエかん ーもえっ娘島へようこそー(通常/限定版)	AVG	オークス
1月29日	トムとジェリー ヒッグスだいせんそう	トムとジェリー ヒッグスだいせんそう	ACT	SUCCESS
2月4日	ぶよぶよフィーバー	ぶよぶよフィーバー	PUZ	SEGA
2月5日	ドラゴンボールZ2	ドラゴンボールZ2	FTG	BANDAI
2月11日	EyeToy, Play(イトーイ プレイ)	EyeToy, Play(イトーイ プレイ)	ETC	SCE
2月11日	RSII -ライディングスピリッツ2-	RSII -ライディングスピリッツ2-	RAC	SPIKE
2月11日	空戦 II	空戦 II	SLG	角川
2月11日	戦闘无双	戦闘无双	ACT	KOEI
2月12日	デニスの王子様 Love of Prince Bitter	デニスの王子様 Love of Prince Bitter	SPG	KONAMI
2月12日	デニスの王子様 Love of Prince Sweet	デニスの王子様 Love of Prince Sweet	SPG	KONAMI
2月12日	黄泉がえり リフレイン	黄泉がえり リフレイン	小说	D3
2月19日	ミッシングパーツ sideB the TANTEI stories	ミッシングパーツ sideB the TANTEI stories	AVG	FOKE
2月19日	シャドウハーツ II(通常版/限定版)	シャドウハーツ II(通常版/限定版)	RPG	ARUZE
2月19日	ネットデボンパーマン	ネットデボンパーマン	ACT	HUDSON
2月19日	GUNGRAVE O.D.	GUNGRAVE O.D.	STG	RED
2月19日	SNOW(初回限定版)	SNOW(初回限定版)	AVG	NEC-IC
2月19日	ギャロップレーサー ラッキ-7	ギャロップレーサー ラッキ-7	SPG	SPG
2月19日	フナイルファンタジーX-2 インターナショナルトラストミッション	フナイルファンタジーX-2 インターナショナルトラストミッション	RPG	SE史愛
2月19日	GUNBIRD 1&2	GUNBIRD 1&2	STG	ATLUS
2月26日	攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX	攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX	ACT	SCE
2月26日	サッカーライフI	サッカーライフI	SLG	Banpresto
2月26日	ローグオブス	ローグオブス	AVG	KEMCO
2月26日	街道バトル2 CHAIN REACTION	街道バトル2 CHAIN REACTION	RAC	GENKI
2月26日	鬼武者3	鬼武者3	AVG	CAPCOM
2月26日	机甲兵团 J-PRHOENIX2	机甲兵团 J-PRHOENIX2	ACT	TAKARA
3月4日	魁!!クロマティ高校 これはひょっとしてゲームなのか?	魁!!クロマティ高校 これはひょっとしてゲームなのか?	AVG	HUDSON
3月18日	サクラ大戦物語 〜ミステリアス巴里〜	サクラ大戦物語 〜ミステリアス巴里〜	AVG	SEGA
3月	波多罗克罗斯 月之法則の冒険	ボロボロクロス 月の冒険	RPG	SCE

MICROSOFT XBOX 官方发售表(港版发行)

2月	★ 忍者龙剑传	NINJA GAIDEN	ACT	TECMO
2月	好坏之间	Beyond Good & Evil	未明	UBI
2月	波斯王子4	Prince of Persia 4	ACT	UBI
2月	★ 13	XIII	ACT	UBI
2月	★ X战警 狼人复仇	X-man Wolverines Revenge	ACT	Activision
2月	东尼滑板地下版	Tiny Hawks Underground	SPG	Activision
2月	星战: 杰迪骑士学院	Star Wars: Jedi Knight Academy	ACT	Activision
2月	★ 真实犯罪: 洛城街道	True Crime: Street of LA	ACT	Activision
2月	暴力行动	Operation Flashpoint Outrage	未明	Codemasters
2月	★ 打倒	Breakdown	ACT	Namco
2月	詹士邦: 所有或全无	James Bond: Everything or Nothing	ACT	EA
2月	★ 超级GT赛车	Supercar GT	RAC	EA
3月	史酷比	Scoby Doo Mystery & Mayhem	未明	THQ
3月	★ 死或生在线	DOA Online	FTG	Tecmo
3月	★ 分裂细胞: 明日潘多拉	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	ACT	Ubisoft
3月	天诛: 暗黑之王	Tenchu: Lords of Darkness	ACT	Activision
3月	三味一体	Trinity	未明	Vicarious Visions
3月	迪夫杰姆2	Def Jam 2	未明	EA
3月	神偷3	Thief 3	未明	Eidos
3月	光谱战士	Full Spectrum Warrior	ACT	THQ
3月	缺陷恶魔	Pitfall Harry	ACT	Activision
3月	卡拉OK	Karaoke	ETC	MultiLink
3月	电影	The Movies	未明	Activision
4-6月	寓言	Fable	未明	Microsoft
4-6月	影子行动	Shadow Ops: Red Mercury	ACT	Atari
4-6月	蜘蛛侠2	Spider-man 2	ACT	Activision
4-6月	星际战队: 鬼怪	Star Craft: Ghost	未明	威望迪环球
4-6月	★ 拉力挑战2	Rallisport Challenge 2	RAC	Digital Illusions
4-6月	快与狂	Fast and the Furious	未明	威望迪环球
4-6月	司机3	Driver 3	RAC	Atari
4-6月	迪曼向量	Daemon Vector	未明	Xpec
4-6月	★ 光环2	Halo2	FPS	Microsoft
4-6月	范河星	Van Helsing	未明	威望迪环球

NINTENDO GAMECUBE 官方发售表

2月11日	007黄金眼	エブリシング オア ナッシング	ACT	EA
2月12日	★ F-ZERO 猎鹰传说CART	F-ZERO フォルコン传说カード+	RAC	任天堂
2月12日	★ 超级玛丽A+系列	スーパーマリオアドバンス4カード+シリーズ2	ACT	任天堂
2月	★ 塞尔达传说: 四剑剑	ゼルダの伝説 4つの剣+	A・RPG	任天堂
2月	007枪与弹	007エブリシング オア ナッシング	ACT	EA
2月	007枪与弹	ローグオブス	未明	KEMCO
3月1日	007枪与弹	ROBOCOP 新たなる危机	ACT	タイタスJAPAN
3月4日	007枪与弹	カスタムロボ for GAMECUBE	未明	任天堂
3月11日	★ 合金装备双蛇	METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES	ACT	KONAMI
3月24日	发条和弦	ぶよぶよフィーバー	PUZ	SEGA

GAMEBOY ADVANCE 官方发售表

2月11日	007黄金眼	エブリシング オア ナッシング	ACT	EA
2月12日	007黄金眼	リリパット王国 リリモニといっしょニ	未明	SEGA
3月4日	007黄金眼	探偵学園Q 究極トリックへの挑戦!	未明	KONAMI
3月18日	★ 网球王子2004	テニスの王子様2004 Glorious Gold	SPG	KONAMI
3月18日	★ 网球王子2004	テニスの王子様2004 Stylish Silver	SPG	KONAMI
3月18日	游戏王双六のスゴク	游戏王双六のスゴク	TAB	KONAMI
3月26日	★ 网球王子2004	ドラゴンボールZ舞空斗劇	ACT	Banpresto
3月	★ 网球王子2004	星のカービィ 鏡の大迷宮	未明	任天堂
3月	007黄金眼	対決ウルトラヒーロー	FTG	ジョルダン

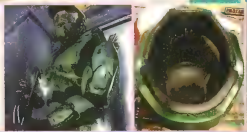
龙哥热线
天师主持

信件大串烧



英雄的头盔

以前总觉得外国玩家很有创意，不过还好，此番更加验证了这种观点有一定道理——把头盔做成了HALO英雄状，令天语羡慕不已，热泪盈眶。



天哥你好：我想问一下，上期杂志提到的swap magic 3.0在哪可以买到？天津有卖的呀？望能回信，不胜感激。祝电软越办越好，热线越来越热。（天津 孙博，以及其他大量读者来信来电）

这期无法解答，那么，天师请大家密切留意下一期电软杂志的“科普园地”栏目，有很多事关PS2的鲜辣内容送给各位。

再次打搅！关于SMS记忆棒，在下已经买到了，可是要把存档放进去的前提是：在游戏SAVE完以后资料必须要暂时能够保存在卡带中，这样再开机时资料才能存到SMS中，但再次开机后由于卡带已经没电，所以还是没办法保存资料，这样的话在下次开的SMS不是白买了么？请问有办法解决否？（纱迦 SEED）

其实呢，不少朋友对SMS这种强大的产品还是没有真正理解。想要有备无患，那就要在平时多下些功夫，使用SMS来Backup。我呢，问你一个问题——如果你买来的D卡，刚到手就没电，该问备份记录呢？当然我也不否认“再次开机卡带就没电”这种情况的发生，只是我认为这并非不是SMS的错。说起来，还有些读者问“怎么不能在游戏过程中，直接把记录记在SMS里呀？”，我也想如此，但是办不到呀？而且大家一定程度上也忽略了用SMS来交换记录的意义。

手柄修理心得——刚刚下乡回来，拿起尘封了2天我心爱的生化VERONICA来打，却发现主角不停的在原地向左转圈，其他按键正常，惟独左方向键于一直接下的状态，心想大概是接触点脏了，老办法拆开清洗清洗，没想到没起任何作用，看看电路板，没什么异常，心想要是电路坏了也就只能买个新的手柄了（180快吧）。

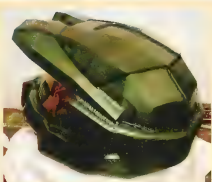
过了2天不甘心，又拆出来研究，这下我把重点放在排线的插口上。最后我的方法是把排线左端（靠近十字键那端）稍为拔出来一点，这样相当于把十字键部分禁用了，其他按键正常，试试了，手柄终于起死回生！虽然十字键用不了，可是现在的游戏基本很少用到十字键了也不算遗憾。

再就是L3 R3键的维修——经常玩三国无双和足球游戏的都知道，经过长期折磨L3键灵敏度以及手感都变得非常的差，经常有卡的感觉，而R3键因为很少使用，手感就非常的圆滑细腻，那能不能把L3和R3对换呢？经过研究我发现这是不可能的，因为摇杆是焊死在电路板上的，不过也不是不能修，很多人不知道其实摇杆的帽是可以拆下来的，拔下帽子后可以看见摇杆的结构就是2个滑轮，里面的塑料似乎磨损了点，就加了点润滑油（我用的润滑油质量太差，粘度太高了，应该用液状的），上下2个轴承都要加过，最好加到1滴，加少了没效果，加多了怕会溢出来影响其他零件。值得注意的是绿色部分是那个256级感应的触点，那个地方千万千万不能加油，油滴到2个轴承就可以了，加好以后试试了，L3键手感回复到95%，跟R3键差不多了。为了让L3键更顺滑我建议把摇杆接触到的周围一圈也加点油，否则会磨出粉大家都知道。

还有L2和R2键，随便也修理一下，因为有时候R2键按下去它就是弹不起来，我的做法是修一下毛刺。磨一磨它，将就着用吧。反正R2键也不经常用到（请大家注意L2R2部分在手柄安装回去的时候最麻烦，多试几次才能成功）。

最后是START键的问题，我以前修过，那个键要用很用力地按才有反应，很不爽，用橡皮擦清理了一下，没效果，最后我在导电橡胶用小刀狠狠地刮了刮（大概是它表面氧化了吧）然后它就乖了，呵呵。

（读者：DD）



XTT：问一下PS2的金手指的AR2是什么意思啊？像FF-X，武者这样的能不能用啊？谢了！（读者：*）

目前的金手指有很多种，编码也各不相同，Action Replay2则是其中比较普及的一种（当然现在金手指也在进化，但编码翻来覆去也就那几种），还有像是SHARK一类。比如电软上期推荐的中文版金手指，就是AR2格式的，可以使用在各种游戏上面，FF-X和武者这种大作，都可以安全使用。

天你好，我本打算购入GT FORCE PRO，偶然有一mono纪念版约1800，做工不错，请问两款有多大区别，在GT4对应上及力回馈、手感。不胜感谢！（读者：kingF）

别急，下期测试一下就知道，不过不是您所想的纪念版，而是普通的GT FORCE PRO，预定在下期“科普园地”栏目介绍。

小弟最近欲入手晓系统，之前听说EZFA在国内难以买到，所以EZ-FLASH II成了我的选择，不过现在EZFA可以买到了，我一下子就不知选哪个好了，天师可不可以给个参考意见？其实我的要求不高，只要能实现用SP/MP3就可以了（白痴病吧？）就这样吧，祝天师天天开心（广西 唐鸿）

请参考本期的科普园地栏目，里面可能有所关注的信息。

您老好，说实话，我对您和您所在编辑部的意见很大，可能我对您的个性有点不适应，也可能您的个性用的不是地方，但是书还是得买，您的话还是得听，有几个问题：……

最后还希望天师帮个忙，我们这里玩游戏的不多，我希望和其他朋友能一起交流游戏。QQ：178622048。同时也希望广西的徐博和天津的周佳伦，谢谢我的好网友赵楠，3鞠躬……（仲伟2175）

你的直让我无法断型号，红屏的原因估计是直读的事。

来信靓照区

天师：我是一名电软的老读者了，一直关注你的“龙哥热线”，相信看过几封关于我设计的PS2鼠标过滤器，可没见你提。但这次，求你一定给回一下。我平常有“热插拔”的习惯，这不，这次就换了一我的PS2手柄竟不兼容。我试过PS2，手柄完好，请问PS2是到那了？BOSS就什么“鼠标”了，要40元钱，不划算。

（某读者）
■热插拔：其实我们的PS2手柄从索尼是热插拔也没出问题啊？谁说不可以的？至于40元修理费，那看你玩什么游戏了。如果你愿意换手柄，并愿意在游戏中继续维持手感，那就换。否则买个组装的先就和着。

一款新的游戏型手机，你知道它了么？

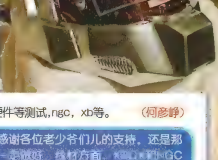
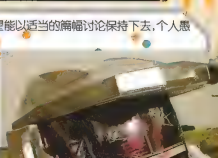
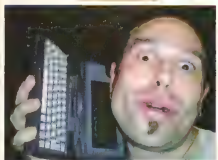


下面是N3650的画面



看得出，N-GAGE的画面真比GBA、手机游戏，略胜在望。

N-Gage方式·续1



没事儿，咱脏的，感谢各位老少爷们儿的支持，还是那套，没换啥的。一谢，线材方面，*GAGE的OEM出口部品也有，但是没展部购业务。

亲爱的龙哥：你好！我想在过年的时候买一台MD，但现在还在犹豫不定，不知道买哪个。新在初步定下sony n10，但是他的内置300毫安时电池实在不爽，续航也还是老样子，没什么新意。但还是难以忍受住他的纤巧、便携、夏普的1BIT实在诱人，但是他的录音实在不便，配不上称walkman，所以不准备购入。现在请问天师大哥，索尼不会在过过年期间推出新的md？给些意见吧，全靠你了！

（有钱不会花的一帅云仔仔）

我建议不要买什么MD，有那个钱可以考虑买个铁三角耳机，外加一台笔记本电脑，用WINAMPS来收听MP3或是直接听APE一类，而不要迷信什么“MD”，至少我是觉得这种东西没啥用处的，因为我是坚定的反耳塞者。耳机中，我用过的只有铁三角还不错（AUDIO-TECHNICA）。

我是电软的读者，买《电软》有4年了，我一直都是认准电软是我游戏的向导，也从中学到了很多知识，不仅是游戏上的，也有方方面面的。害套话我也不说，不过上面的都是我玩电软来的感觉。其实我是想问，我现在有一台GBA，也不打算再买SP了，所以一直想买个卡。以前买过一个，是两用的，可以当盖子用，可是它只有一个灯泡，亮度也不够，照射的范围也有限，眼睛看的不舒服，就没怎么用。我在这期的电软上看到帖的图，上面是个冷光灯吧？它的效果怎么样啊？灯是长条状的吧？我想

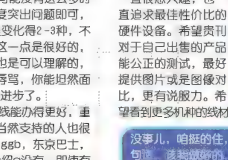
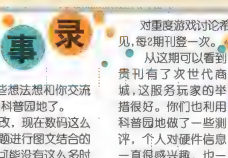
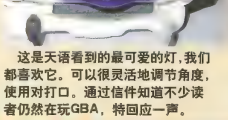
这样的灯应该比我那种要好，请问这样的灯哪里卖啊？如果你能买到可以帮我买个吗？可以的话告诉我我汇款地址我把钱先汇给你，先谢了。

（33018481张俊）

& 天师你好：我想咨询一下在2004年第二期的编辑札记的天天一栏中，那幅图片中的GBA用的照明灯在哪里可以买到，可不可以发到电子邮件告诉我，在此先谢谢啦！并祝你们的刊物在新的一年里取得更好的成绩。

（读者：毛平）

啥钱不钱的，送你一个都行，也好一解我忧（虽然我有点舍不得送你，我真的觉得这灯非常好了。这次没做这个灯，但还是拍了一些图，你可以看看。嘿嘿，如果你这样的玩家再多一些，就会好一点：）另外毛读者您好，我刚好也收到您的信，我不得不打消“赠送”的念头，因为灯只有一盏。

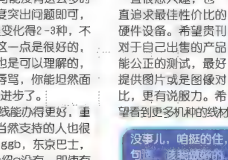
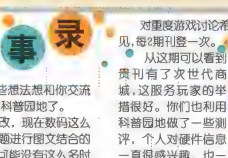


这是天师看到的最可爱的灯，我们都喜欢它。可以很灵活地调节角度，使用对灯口。通过信件知道不少读者仍然在玩GBA，特回应一声。

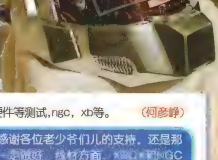
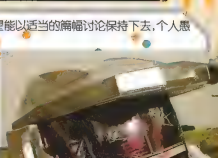
[忠言] 启事录

天师你好：最新一期杂志看得很多，有一些想法想和你交流一下。杂志改得最大的感觉就是你的热线和科普园地了。我的看法是：龙哥热线还要改，深入改，现在敢问这么普及，photoshop用得这么多，分析一些问题进行图文结合的讲，这样才能透彻。当然天师也是很忙，可能没有这么多时间来回答读者的问题。其实只要抓一些重点突出问题即可。在过去的几年，其实你在杂志上的风格也是变化得~3种，不断尝试，不断的创新，中间也有过失败，这一点是好的，当然更多的读者不理解你的一些做法，这也是可以理解的，甚至一些朋友不理解，对你进行不必要的苛责，你能坦然面对，大方地刊登在杂志上，不得不说这也是进步了。

新年新气象，希望电软，特别是龙哥热线能办得更好，重度游戏讨论虽然很多朋友反对，不理智，当然支持的人也很多，我也很喜欢，没有你的介绍，从梦美，gdc，东京巴士，我们要错过多少好游戏，国内还有其他人介绍？没有，即使有介绍，味道也不对。



对重度游戏讨论希望能以适当的篇幅讨论保持下去，个人意见，每2期刊登一次。



从这期可以看到贵刊有了次世代商城，这服务玩家的举措很好。你们也利用科普园地做了一些评论，个人对硬件信息一直很感兴趣，也一直追求最佳性价比的硬件设备。希望贵刊对于自己出售的产品能公正的测试，最好提供图片或是图像对比，更有说服力。希望看到更多灯罩的材质硬件测试，rgb，x等。

（何阿峰）

最新形态



游戏全机种 新作情报 NEW GAME SOFT LINE UP

Contents

合金装备双蛇	116
天外魔境3	117
战国无双	117
SIMS2(模拟人生2)	118
寂静岭4	118
EASPORTS FIGHT NIGHT 2004	119
Rallisport Challenge 2	119
打倒(Break Down)	119

GC

合金装备双蛇

KONAMI

2004.3.11

ACT

价格未定

MGS铁杆就要买NGC



早先由KONAMI友情预定于2003年在NGC上发售的这款《合金装备》系列新作(Metal Gear Solid: The Twin Snakes),终于延期。

我们知道,双蛇中主要采用的是二代的各种动作设定,比如主观狙击,或是将敌人关起来隐藏等等。另外游戏中还有诸如各种敌人武器等隐藏要素。

双蛇在敌人AI与动作细腻度等方面,同PS版相比,也都会有大幅度的提升。相信喜欢《合金装备》系列的玩家,一定不会错过在强大的NGC上体验游戏的“潜入杀敌”之乐趣。

平非是游戏中的上段,双蛇中主要采用的是二代的各种动作设定,比如主观狙击,或是将敌人关起来隐藏等等。另外游戏中还有诸如各种敌人武器等隐藏要素。



一在一个版本里,斯内克不但被刻成超超超美男,并且有女同伴。



一夫当关,就这斯内克也奈何不得。



一剧情注重与敌人的对手戏,对手角色就是如斯内克。



一这是什么怪异的角色?像个终结者。画面质感比PS2好得多,解像度大幅提高,光源也强化。

MGS2一代的超绝华丽。



战斗超绝华丽 场景摄人心魄



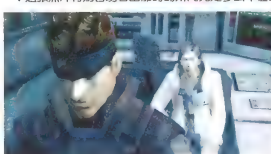
系统画面双进化

在这款游戏中,以之前获得众多好评的一代故事为主线,并采用二代备受好评的各种游戏系统之重新制作重现,让玩家能同时体验享受到一代的精彩故事与二代的丰富系统要素,可说是一款集合系列之前作精华大成的一款作品。对与喜欢本系列的玩家来说,想必一定会感到非常期待才是。

从画面可以看出,虽然内容上和PS版相同,但GC复刻版在画面上的表现全面超越PS2版的表现,所以称其为一款全新的游戏并不为过。

一这样的大场景在MGS中比比皆是。

一这张照片特别容易看出那时的斯内克是多么年轻。



PS2 天外魔境3

HUDSON/RED
RPG

2004年

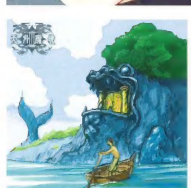
价格未定



天外魔境系列,在日本算得上是非常有名的RPG代表作之一。PS2和NGC版本的天外魔境2·Majimaru,已经发售。而“3·NAMIDA”则是PS2独享,遗憾的是HUDSON至今也没有给出更多的情报。

PC-E时代,为突显CD-ROM的大容量对于RPG游戏的革命,特意加入了全程真人配音,一举将“天外魔境”推到极品RPG的地位。

本作从画面上看,动画片的感觉非常强烈,其配音绝对值得期待。

老牌
中人气

1.该作在PS2上发售,是PS2上为数不多的“全年龄”RPG游戏之一。



1.天外魔境的男女主角都还算可爱。

PS2 战国无双

KOEI
ACT

2004年2月11日

价格未定

KOEI已经公布了游戏中的三大新武将,“狐高之军神”上杉谦信、沉着冷静的军事家武田信玄以及战国第一美女阿市。如今该公司又公布了本作中的三名新角色。首先是有“无敌铁炮使”之称的杂贺孙市,他是军队火炮队的指挥官,各方面能力比较均衡。在游戏中,他的武器以各种火炮为主,另外他还会使用各种咒语作为其特殊能力。女战士森兰丸是信长手下的一名随从,她的作战能力以速度见长,初期武器是一柄长剑。阿国是出云神社的一位歌舞伎,她的武器是一把迎纸伞,她的特殊能力是借助伞飞到半空中。

游戏中首次引入了季节与时间的概念,并使用远景的方式展示战场,玩家可以在战场上看到春天樱花飞舞,秋天的芒草摇曳,或是雾、远景、远处可见的狼烟等场景画面。除了在战场上杀敌外,在该作中玩家还将体验到精彩的城内战,游戏地图为自动生成。角色动作丰富,“真三国无双”中的“无双乱舞”同样存在,在该作中这一必杀技被称为“无双奥义”。游戏还设置了大量分支剧情与多重结局,在战斗中也经常会有任务发生,玩家可以选择是否要接任务,至于任务的量则约在500个以上。游戏的总体游戏时间在70个小时以上。



1.超华丽乱舞技,魄力极大。



1.只要玩家把这个游戏当做真三国无双来玩,相信就会大受一百万套。



武田信玄



→ 以风林火山回为真意
为军神的日本战国第一
兵法家。



织田阿国

→ 织田信长的妹妹。

上杉谦信

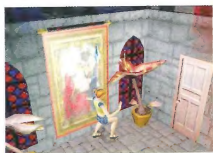


→ 被称为越后之虎
的日本战国第一名将,军神!

PS2 SIMS2 (模拟人生2)

EA
SLG

2003年12月



人生体验游戏，自然建立在现实基础之上。话虽如此，但是游戏毕竟是游戏，玩家简直想怎么玩都行。

比如一上来我挑选职业，可能先放下等待者，或是普通一兵做起。但是一切皆有可能，并非终身从事一件

事。玩家就算通过日常生活的磨练，而达到一定的水平之后，还可以更换其他职业，慢慢进化。

至于一些小细节，“模拟人生”的自由度可真是要比著名的暴力游戏“GTA”高多了。你不理发不洗澡不行，你不运动也不行，否则经验值怎么UP啊？但是你不睡觉光运动也不行，那样的活该疲劳度会上升，光顾求职和挣钱不交电费也不行……

就看玩家的人生是怎样的了。

大幅加强演出



交际也要很谨慎



的士出租车



公交车也有登场……

！各种活动都不要错过，体验完美人生。

！多运动，经验值也UP，自然轻轻松松当达人。



——这是一个新情报提示，玩家对这车有什么想法？



身为跨机种大作，SIMS有自己的鲜明特色。光是将角色设定成让自己满意的样子，想必就够玩家弄一阵子的了。左图为角色定型画面，人物资料详尽。

在SIMS2中，人物活动范围更大，能遇到的事件更多，新增大量现实生活物品。

XB PS2 寂静岭4 (the ROOM)

KONAMI
AVG

2004年底
价格未定



在4中，预定会采用一名年纪约为30来岁的男性Henry Townsend为主角，而游戏舞台则将设定在一个靠近“Silent Hill”

的、名为Ashfield的小城镇为舞台，故事设定则是当主角在这里住了1年半之后，因奇怪的事件而被卷入游戏的故事事件。

SH系里并非以僵尸、恶心、血腥为噱头，它不靠恶烂的僵尸与乱砍乱杀来吓唬玩家，而是靠着整体光影、声音与恐怖诡异的游戏气氛来让玩家不寒而栗。而《寂静岭》标榜以心灵层面的恐惧，让玩家发自内心的感到恐怖，也被誉为最高段的恐怖营造效果，备受好评。

今年第三季发售

这次《寂静岭4》将采取男女双主角系统，玩家必须操纵两位主角在恐怖阴森的游戏世界展开冒险……

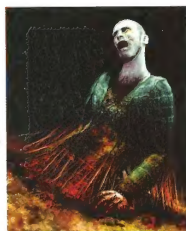


反派者大是……



系列最终作？

从目前得到公布的游戏画面看，《寂静岭4: The Room》在画面风格上比以往的作品更加血腥恐怖。有消息称“The Room”将会是“寂静岭”的最终作，相信不会令玩家失望。



不明小孩



陌生女子



亨利·汤森德



无常男登场

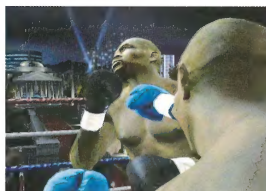
PS2 EASPORTS FIGHT NIGHT 2004

EA SPORT
FTG2004年
价格未定

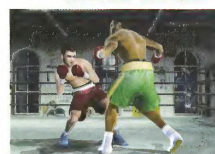
美版拳击赛，画面是PS2一般水准，稍嫌粗糙。当前完成度不是很高，从照片上看，光源部分处理得不够完善。不过，由于是强大的EA SPORT的200X作品，就有了票房保证。玩腻了日式游戏，换换口

味，玩玩“捣皮拳”也不错。

拳击格斗讲求的是上下左右勾拳、直拳、防守、规避，游戏规则则是体育范畴。本作中的人物都是模仿现实拳王的长相，场面暴力刺激，脑耳流血已是家常便饭。



美式拳击格斗
细节超爆笑
格斗对号入座



XB Rallisport Challenge 2

Microsoft
RAC2004年
价格未定

这款拉力赛车算是名门之后，拉力的感觉非常好，请注意图片上对赛道的刻画。虽然XBOX凭借硬件方面的实力完成了对超大场景的描绘，而且光源极为细腻，但是从高清图片上看，赛车部分还应该有待强化。



一超绝大场景，对XBOX来说也许根本不算什么，但却值得玩家仔细品味。



拉力赛车污水泥满天飞

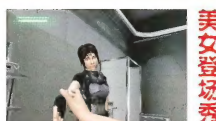
其实前作的完成度已经相当之高了。虽然是小厂商制作，MS贩卖，但是我们认为这款拉力赛车的基础不错。这次二代目登场，希望XBOX玩家密切关注，以免错过经典拉力。



XB 打倒 (Break Down)

NAMCO
ACT2004年春
价格未定

这款游戏我们在XBOX发售表上见到过多次，是NAMCO制作的一款超级“拳头”型主视点游戏，除此之外我们似乎一无所知，可实际上，据游戏展上的影像我们知道，游戏有很不错的临场感，以及各种攻击方式。

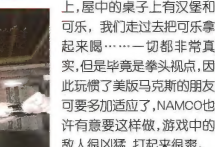
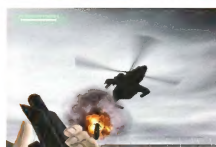
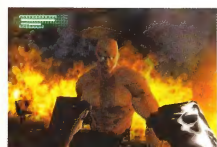


美女登场秀



1 本作是1992年SFC上出现的首款游戏。

拳头就是你的主力武器！



主角拿起一把大砍刀
标直指直升机。

游戏展上的试玩片段，玩家躺在一间密室中的床上，屋中的桌子上有汉堡和可乐，我们走过去把可乐拿起来喝……一切都非常真实，但是毕竟是拳头视点，因此玩惯了美版马克思的朋友可要多加适应了，NAMCO也许愿意这样做，游戏中的敌人很凶猛，打起来很爽。

NOTE 记事 BOX

1/1 ~ 1/15
逢迎新闻事件

天下八卦、花边新闻、业界动态、搞笑事件……在这个栏目里你能够看到当期最有趣的短消息。“记事BOX”无论歪门邪道统统报道。

事件

CELL



1/12

●索尼 ●东芝 ●PS3

怪物芯片出世在即

听到PS3这个名字，fans们是不是就开始流口水了呢。日前东芝和索尼决定将在今年三月第一次对Cell微处理器的65纳米芯片进行测试。新的芯片比最新的90纳米标准小了将近三分之一。

编者话

东芝透露，大规模生产将在2006年夏。索尼官方称，到时将投入2000亿日元（约18.6亿美元）进行开发。希望东芝、索尼下了这么大的本儿，能给玩家一个满意的交代。不知微软那边的动作又是如何？

新作

星之卡比



1/11

●NINTENDO ●ACT ●GBA

可爱粉球又有新作

星之卡比的最新作《镜之迷宫》将于今年3月在GBA上发售。游戏中卡比的复制能力加入了“天使”，还可以召唤同伴一起战斗，游戏秉承了系列一贯的风格，是一款相当值得期待的游戏。

编者话

星之卡比的新作，编辑已经考虑入手了。不为自己，实在是GF对此款游戏喜爱至深！没办法，谁叫它可爱呢！不过说句心里话，星之卡比的确是个优秀的游戏，我目前拥有该系列5款！

新作

新魂斗罗



1/11

●Konami ●STG ●PS2

在忘本中创新

KONAMI已经在其官方网站上公布了有关《新魂斗罗》的消息。这是PS2上《魂斗罗：粉碎战士》的最新续作，加入了一位日本武士般的新角色Genbei Yagyu。预定于今年11月份发售。

编者话

《新魂斗罗》依然以Bill Rizer为主角，但配以精美的3D场景和新角色。新作在细节方面有不小的进步。虽然与早年作品已有天壤之别，但它保持了“魂斗罗”一贯的游戏性，所以受欢迎程度丝毫不减！

周边

EYE Toy



1/6

●SCE ●革新 ●PS3

新奇周边预测未来发展

新型体感游戏《EYE Toy》，是一款透过摄影机，将自己的身体融入其中的新游戏。SCE副社长表示，PS3将会利用这项革新性的技术，计算出更复杂的指头动作、眼睛动作或是脸部的表情等。

编者话

我们一直对主机未来的功能各种猜测，这种利用摄影机来进行影像沟通的设计，将是PS3的重要特色之一，由此我们可以透过《EYE TOY》这款游戏来稍微预测一下PS3的未来发展。

周边

GBASP配件



1/10

●Saunders ●RhinoSkin ●GBASP

白银圣斗士？

日前Saunders厂商公布了一个新的GBASP配件——“RhinoSkin”。它是用来保护GBA SP的，方便携带，该装置用铝做成，能够紧紧地包住机体，售价为14.95美元。不知GBASP的爱好者们会感兴趣吗？

编者话

为自己心爱的游戏机买这么一个“白银盔甲”的确不错。起码又增加了主机的一项功能——防身！扔出去也不怕摔坏！只是不知玩家们舍不舍得扔呢？其实只要稍微爱护，这种周边没什么必要买。

新作

机战MX



1/11

●BANPRESTO ●SLG ●PS2

超生游戏！！

BANPRESTO预定2004年3月25日在PS2上发售推出机战续作——“机战MX”，定价7980日元。在这款游戏中玩家无法选择主角的性别，而必须使用游戏内建的主角及其伙伴来进行故事。

编者话

绝对的人气作品！本作是第几款，我死活是记不清了！倒是每一次的作品都不至于让我失望，特别是GBA的几款，真是百玩不厌！这次又有什么新系统，又加入了什么新机体？玩家们拭目以待吧！

双周大新闻



1月12日下午，“中国电子竞技运动高峰论坛”在国贸地下一层召开。会上，中华全国体育总会副主席何慧珊女士谈到游戏对青少年的影响时说，“电子游戏对于青少年的德智体全面发展，是有大的好处的。”

去年电子竞技已经被正式列为国家体育项目。并且中国第一届电子竞技运动会将于今年3月份举行，这一新兴领域正朝着职业化和规范化的方向发展，当编辑听到何副主席一番话的时候，不由得想起了红白机时代那段“暗无天日”的屈辱历史！我们忠实的打机一族不再被视为不务正业的异类了！看来新时代已经到来了！万岁！